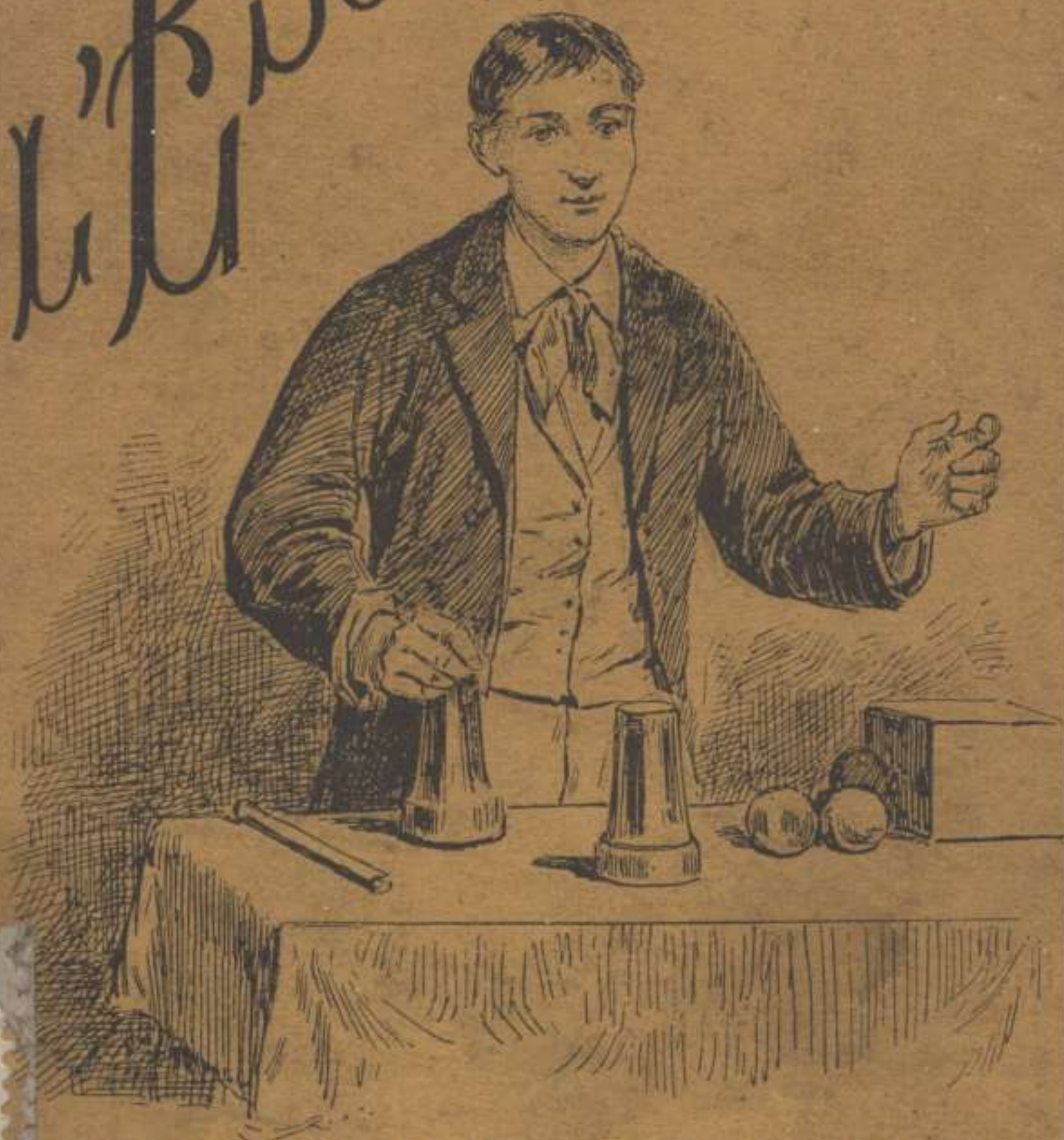


PETIT MANUEL
DE
MUSCAMEMOTEUR

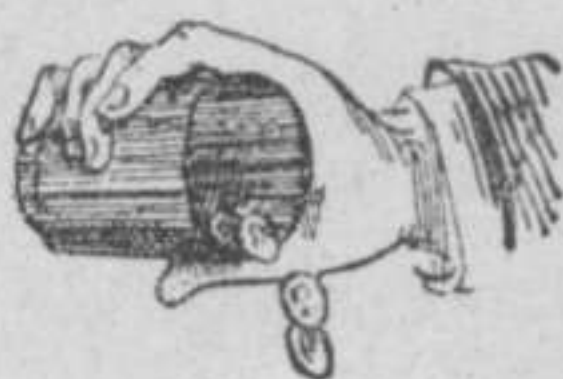
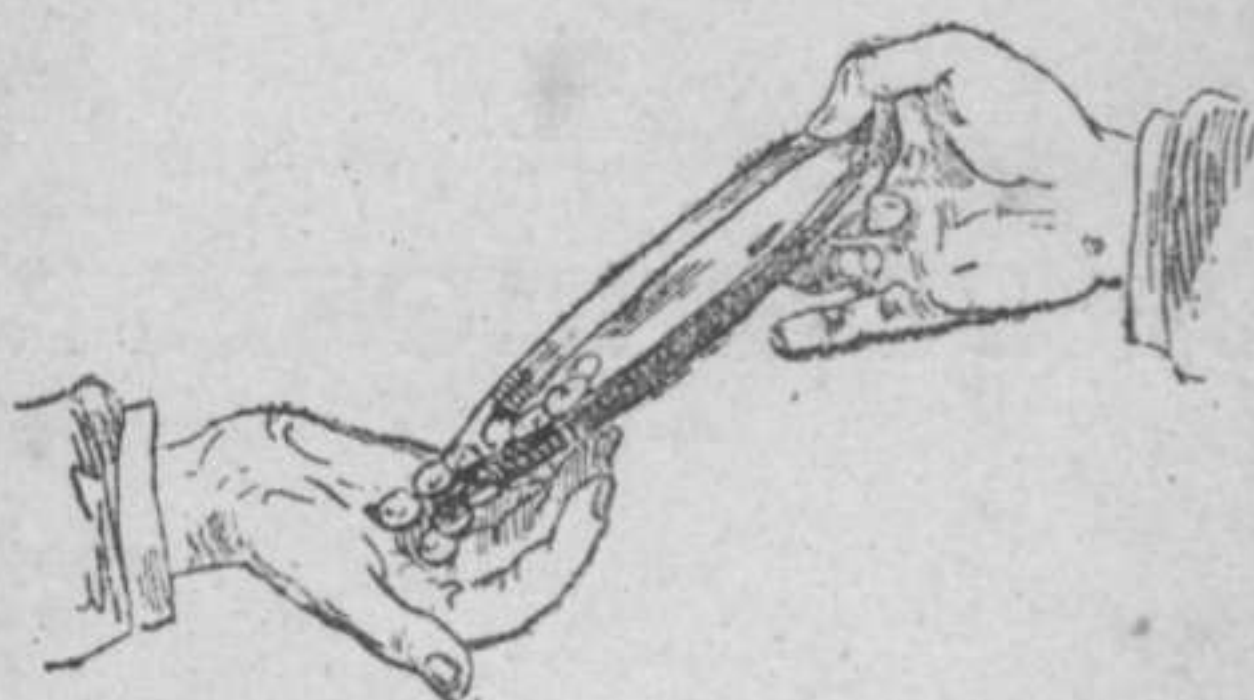


Paris, DELARUE, Editeur, 23, rue de Seine

REVUE DE LA

36-4-9

MANUEL
DE L'ESCAMOTEUR



R. 7530

g-840

MANUEL
DE
L'ESCAMOTEUR



TOURS D'ADRESSE, DE PRESTIDIGITATION
ET DE PHYSIQUE AMUSANTE



PARIS
DELARUE LIBRAIRE-ÉDITEUR
23, rue de Seine, 23



MANUEL

DE

L'ESCAMOTEUR

NOTIONS PRÉLIMINAIRES

Je vais passer très rapidement en revue les principes fondamentaux et indispensables de la prestidigitation.

Le plus important des artifices employés dans les tours de cartes est le *saut de coupe*. Il y a plusieurs manières de faire sauter la coupe, soit d'une main, soit des deux mains. Le moyen le plus employé, parce qu'il se dissimule plus aisément, est le saut de coupe des deux mains.

Voici comment il s'exécute :

Prenez le jeu dans la main gauche et

divisez-le, avec le petit doigt, en deux parties égales (fig. 1).

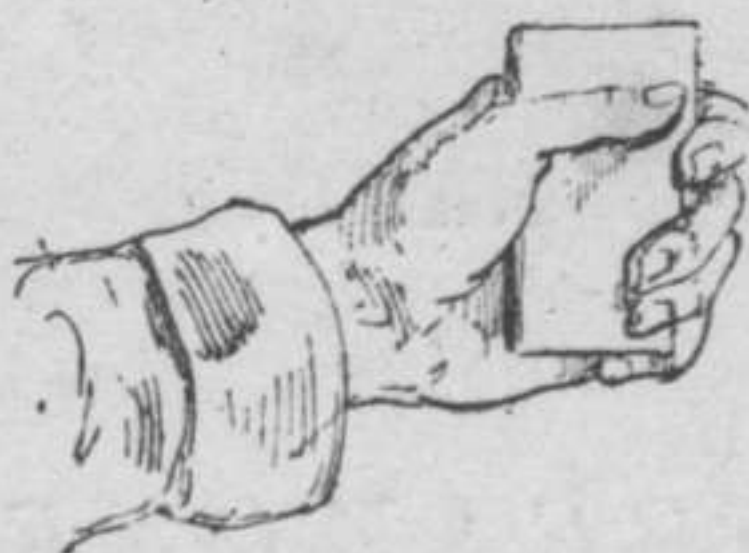


Fig. 1.

Couvrez le jeu de la main droite et serrez les extrémités du paquet inférieur entre le pouce et les autres doigts de cette main (fig. 2), puis, à l'aide du petit doigt

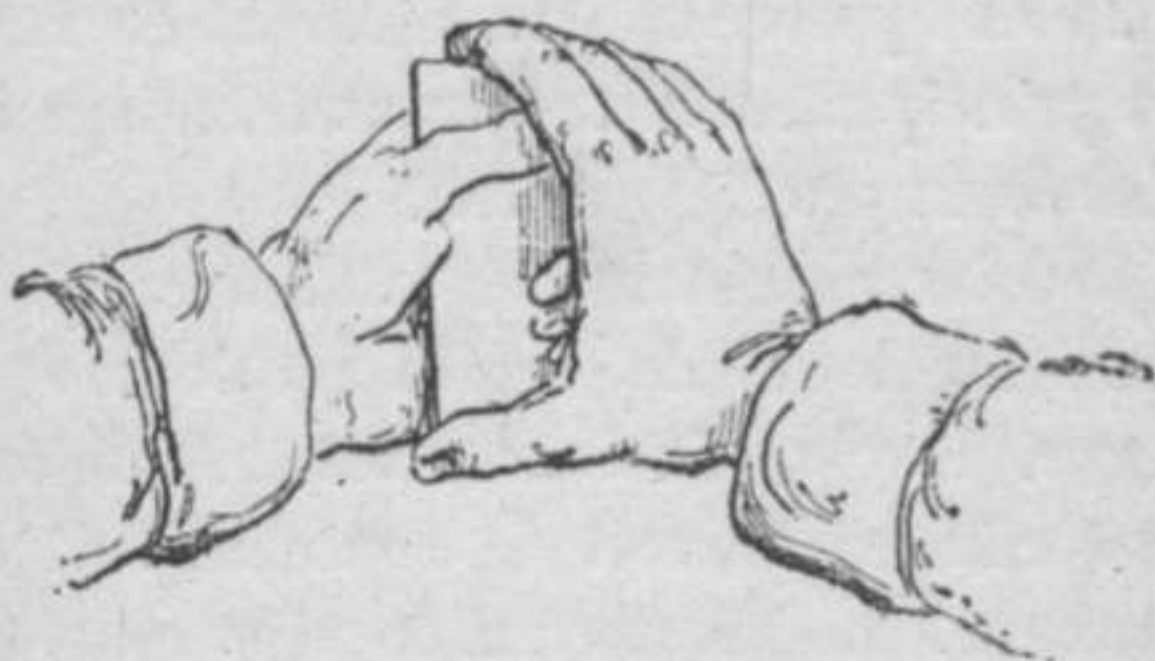


Fig. 2.

et du médius de la main gauche, faites passer le paquet supérieur sous le paquet inférieur.

Il existe plusieurs autres manières de l'exécuter, mais elles se ressemblent beaucoup. Cependant la *coupe à la Voisin*, du nom de son inventeur, ne ressemble en rien à toutes les autres et peut rendre service dans certains cas ; or, comme elle est pour ainsi dire inconnue, j'en donnerai ici la description.

Prenez le jeu dans la main gauche, en le laissant déborder par le haut d'environ la moitié (fig. 3).



Fig. 3.

Avec le médius, séparez le jeu en deux en l'entr'ouvrant comme un livre, le bas du pouce formant charnière.

Avec la main droite, prenez la carte à introduire et placez-la dans le vide formé

par l'ouverture du jeu, mais en la posant en travers (fig. 4), puis refermez le jeu.

Avec l'index de la main droite, faites descendre cette carte comme pour la mettre

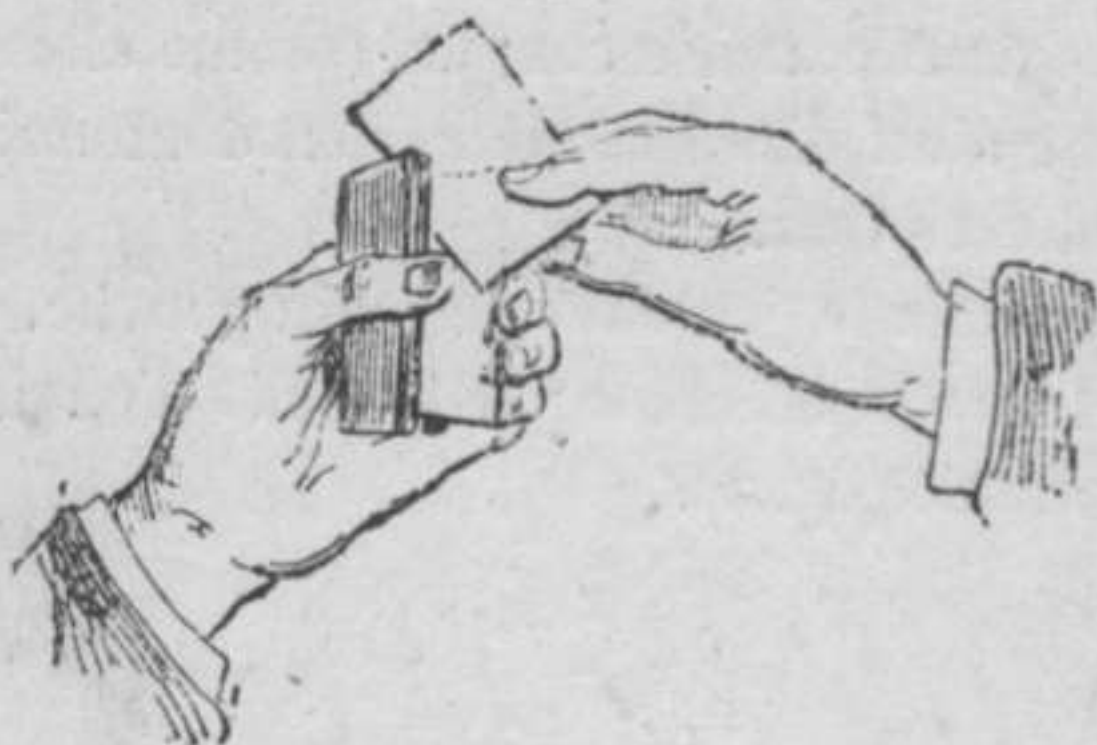


Fig. 4.

au niveau des autres, mais en la guidant de manière à lui faire dépasser le bas du jeu de moitié.

Prenez ensuite, avec la main droite, le jeu par le haut, entre le pouce et le médus, et sortez-le de la main gauche, mais sans l'éloigner. Cette manœuvre vous permet de conserver dans votre main gauche la carte introduite. Remettez alors le jeu dans cette main en soulevant légèrement la carte qui y est restée afin de la placer dessus.

Il est très important aussi de savoir faire *filer la carte*, c'est-à-dire d'échanger une carte que l'on tient à la main droite contre une autre qui est sur le jeu tenu par la main gauche, en même temps qu'on se débarrasse de celle échangée en la plaçant tantôt sur le jeu, tantôt dessous, suivant les circonstances (fig. 5).

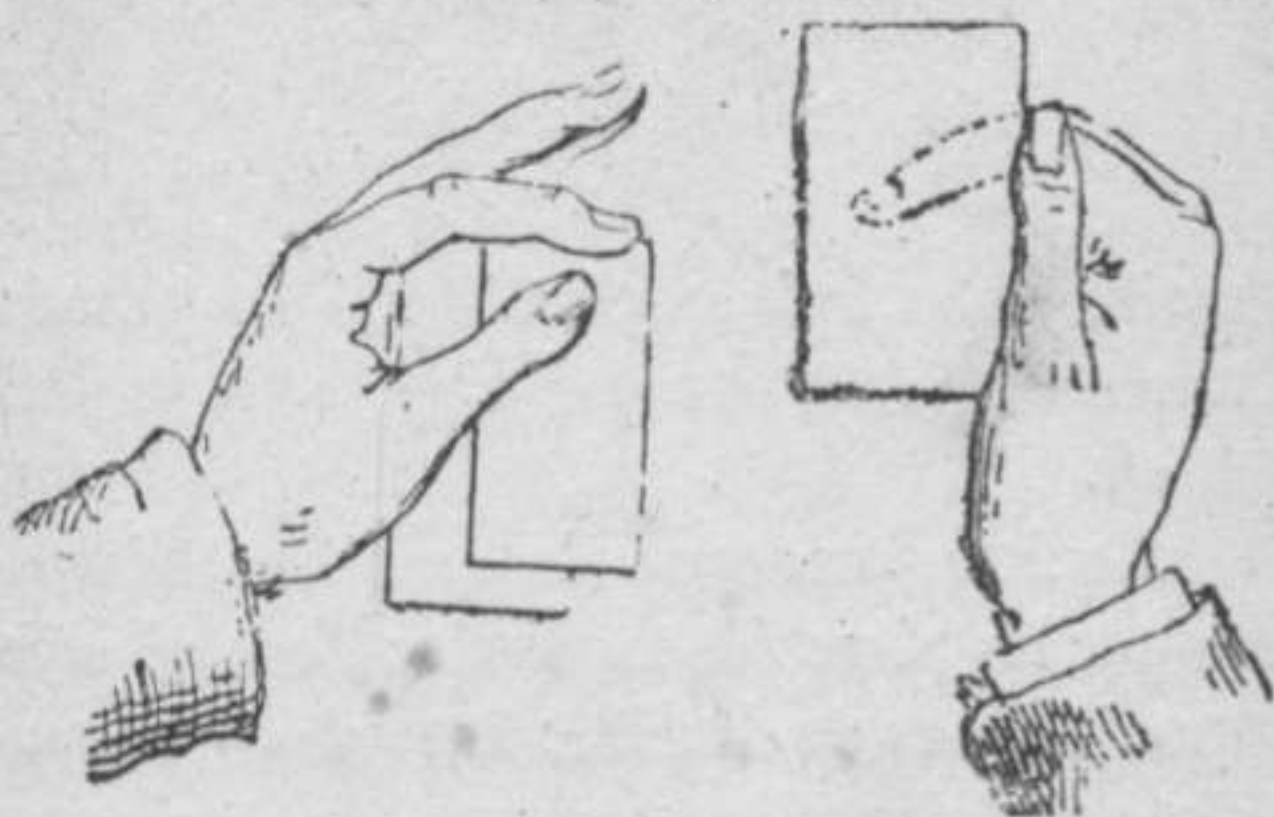


Fig. 5.

Il faut encore s'exercer à *empalmer* des cartes (fig. 6). Enfin je passe sous silence les *faux mélanges*, le *posage*, la *carte glissée*, etc., etc.

Il est aussi indispensable de savoir parfaitement *empalmer* une pièce de monnaie, ce qui s'exécute ainsi :

Prenant la pièce du bout des doigts, dans le mouvement qu'on fait pour feindre de la porter dans la main gauche, on l'applique subtilement dans le creux de la



Fig. 6.

main, entre le bourrelet formé par la naissance du pouce et celui placé sous le petit doigt.

Il existe beaucoup de manières d'escamoter les pièces de monnaie : l'*empalmage*, que je viens de décrire ; la *coulée*, qui consiste à faire glisser une pièce du pouce entre les deux doigts médius et annulaire, pendant le mouvement qu'on fait pour feindre de la mettre dans la main gauche : la pièce est alors maintenue par l'index et le petit doigt ; l'*empalmage à l'italienne*, qui s'effectue en maintenant la pièce entre la racine du pouce et de l'index ; le *tournequet*, où, tenant une pièce du bout des

doigts de la main gauche, on la laisse tomber dans le creux de cette main pendant que la main droite semble s'être emparée de la pièce ; la *pincette*, etc. ; et enfin le *change* par empalmage ou à la coulée.

Une table est nécessaire pour exécuter aisément quelques tours dans un salon ; mais si on n'a pu apporter ou se procurer une table garnie d'une *servante* ou d'un tiroir pouvant remplir cet office, la première table venue peut convenir : on aura seulement soin de la prendre aussi élevée que possible, de l'exhausser même si besoin est, et de la recouvrir d'un tapis dont on relève de son côté les deux coins à l'aide de deux épingles, de manière à former une sorte de gibecière qui servira à recevoir les objets dont on aura besoin de se débarrasser.

Ce qui est très important aussi, c'est la manière de présenter les tours aux personnes qui vous écoutent. En un mot, le *boniment* doit être parfait. Inutile d'en dire bien long, pourvu que ce que l'on expose possède un semblant de vérité et surtout soit gai et aussi simple et spirituel que pos-

sible. Il est évident que dans certains cas il faut allonger un peu l'exécution d'un tour afin de permettre au *servant* (ne pas confondre avec compère) de faire telle ou telle préparation ; mais c'est précisément dans ce cas que l'opérateur doit déployer toute son intelligence et tout son esprit, et savoir donner au boniment une tournure élégante en rapport, autant que possible, avec les circonstances dans lesquelles il peut se trouver.

LA PIÈCE VOYAGEUSE

Faire passer une pièce de monnaie d'une main dans l'autre.

Ce tour peut être considéré comme un procédé d'escamotage qui peut rendre service dans certains cas.

Maintenez dans le creux de votre main droite une pièce de monnaie semblable à celle que vous avez l'intention d'emprunter. Placez cette dernière au bout des doigts

de la main gauche, approchez la droite pour saisir la pièce, et, au moment où vous vous en emparez, laissez tomber dans la main gauche celle que vous avez dans la droite (fig. 7); refermez vivement la main gauche, puis éloignez la droite qui conserve



Fig. 7.

la pièce bien en vue; fermez aussi votre main droite sur la pièce et annoncez que vous allez envoyer cette dernière dans l'autre main gauche. Ouvrez la droite en maintenant la pièce à l'empalmage dans le creux de la main, puis faites voir à gauche la pièce que vous avez laissée tomber en vous emparant de celle prêtée.

Ce tour de passe-passe peut se répéter

indéfiniment. Il peut à l'occasion servir à faire le change d'une pièce.

En effet, supposons que vous ayez emprunté une pièce de monnaie : il vous est possible de dire qu'une fois entre vos mains, elle a déjà acquis certaines propriétés, comme, par exemple, de passer d'une main dans l'autre. Exécutez alors une fois le tour comme je l'ai décrit, la pièce fausse sera dans la main gauche et la pièce prêtée restera cachée dans la main droite ; vous pourrez alors ou la passer à votre servant, ou en faire ce que le tour nécessitera.

On peut encore, après avoir pris la pièce empruntée dans la main droite et laissé tomber l'autre dans la main gauche, maintenir cette deuxième pièce dans le creux de la main, prendre un verre de cette main et le couvrir avec la paume en dedans. Lorsque la main droite s'ouvre comme pour lancer la pièce qu'on y conserve, la main gauche se desserre un peu et laisse tomber la pièce échangée dans le verre.

UN TRÉSOR DANS UNE CARTE

Faire sortir une pièce de cinq francs d'une carte en la pressant entre ses doigts.

Avant de vous présenter pour faire ce tour, prenez une pièce de cinq francs en argent que vous garderez à l'empalme dans le creux de votre main droite.

— S'il vous est jamais arrivé, messieurs, d'oublier votre porte-monnaie et de vous trouver dans une société où l'on s'est mis à jouer, vous avez dû être bien gênés. Avouer son étourderie est toujours désagréable, et refuser de prendre part au jeu est inconvenant. Que faut-il faire en ce cas?...

« Ne cherchez pas ! Vous ne trouveriez certainement que des solutions incomplètes, et j'en ai une excellente à vous indiquer. Le moyen que je vais vous enseigner vous tirera d'embarras, sans que votre amour-propre en soit blessé.

« Voici : sous un prétexte quelconque, facile à trouver, vous vous emparez d'un jeu de cartes (on en prend un avec la main gauche) et vous y cherchez l'as de trèfle¹... (Tout en causant, on le cherche et on le montre.) Le voici... Vous savez peut-être que ce point, en cartomancie, signifie *argent*. Jamais, je pense, les cartes n'ont dit si vrai, attendu qu'en effet cet as contient une certaine quantité du précieux métal. »

Tout en débitant cette dernière phrase, frappez avec les doigts de la main droite quelques petits coups sur la face et le dos de la carte, puis élevez-la un peu en l'air avec la main gauche pour faire bien voir cet as, et ne le quittez pas des yeux.

Pendant ce mouvement, vous baissez un peu la main droite et faites tomber la pièce sur le bout intérieur de vos doigts, en la maintenant légèrement entre l'index et le petit doigt, comme dans l'empalmage à la coulée. Baissez alors la main gauche et

¹ Je dis l'as de trèfle, mais bien entendu une autre carte conviendrait de même.

posez la carte dans la main droite, afin de couvrir la pièce qui s'y trouve.

— Voyez que je n'ai rien dans la main gauche (on la retourne dans tous les sens), ni dans la droite.

Comme la main droite n'est pas libre, on prend avec la main gauche la pièce de la carte qui la couvre. En prenant la carte, il faut avoir soin de tenir la pièce avec le médius et le pouce qui fait pression à travers la carte, que vous avez la précaution de tenir baissée afin de cacher la pièce.

Reprenez la pièce dans la main droite, ce qui s'exécute en approchant cette main près de la gauche qui tient la carte, puis avec le médius de la main droite, dont le dos est tourné vers les assistants, faites glisser la pièce sous la carte et remettez-la à l'empalmage, ce qui vous permet de donner deux ou trois pichenettes sur la carte.

On recommence la même feinte que précédemment pour mettre la pièce sous la carte, mais cette fois on l'y laisse. Alors, tenant la carte avec la main gauche, tout en la maintenant baissée, on approche la

droite et avec le pouce (sur la carte) et le médius (dessous, sur la pièce) de cette main on fait glisser légèrement la pièce jusqu'à l'extrémité inférieure, d'où elle semble sortir (fig. 8). On accompagne ce mouvement de la phrase suivante :

— En pressant légèrement la carte entre vos doigts, comme ceci, vous arriverez très aisément à en faire sortir l'écu qu'elle contient.

Si, comme je l'indique dans le tour suivant, l'*Écu magique*, on se sert de la pièce double pour celui que je viens de décrire, il faut avoir soin de la maintenir à l'em-

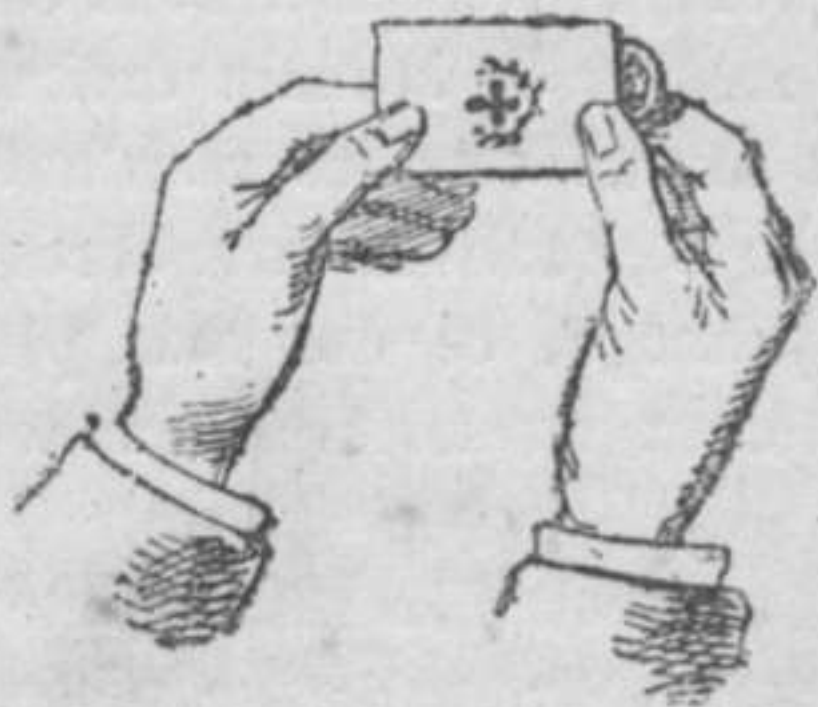


Fig. 8.

palmage, le couvercle en dessous, afin que les deux pièces ne puissent se séparer dans

les empalmages successifs. Enfin, en la sortant de la carte, lui faire faire un demi-tour, pour que le double fond ne soit pas aperçu des spectateurs.

L'ÉCU MAGIQUE

D'une pièce de cinq francs en faire deux et *vice versa*.

Pour l'exécution de ce tour, il faut une pièce de cinq francs en argent qui puisse rentrer aisément dans une autre pièce creuse qui lui sert pour ainsi dire de couvercle et qui par conséquent n'a qu'une face¹.

Si l'on s'est servi d'une pièce ainsi construite pour le tour précédent, on peut le continuer de la façon suivante :

— Ces cinq francs vous viennent donc en aide d'une manière très agréable, mais néanmoins je ne vous engagerais pas à les

¹ Cette pièce ainsi préparée se vend sous le nom de *pièce double*.

risquer au jeu avant d'en avoir tiré tout le parti possible. En effet, une pièce obtenue dans ces conditions possède la faculté de se dédoubler. (On dédouble la pièce.) Voyez !... (Fig. 9.)



Fig. 9.

« Admettons maintenant que, par suite d'une bonne chance, vous avez gagné au jeu et que, en homme prudent, vous vouliez replacer dans la carte l'écu que vous en avez sorti, afin de le retrouver une autre fois ; voici ce qu'il faut faire : d'abord remettre la deuxième pièce dans la première, ce qui est très simple (on rentre la pièce pleine dans la pièce creuse)... puis maintenant il faut rentrer la pièce dans la carte, ce qui est un peu plus difficile. »

A ce moment, vous tenez la pièce double dans la main droite, où vous empalmez les

deux pièces ainsi réunies ; mais vous faites en sorte d'avoir le couvercle ou pièce creuse pris par le dessus dans la paume de la main, de sorte qu'en l'approchant de la gauche vous n'y laissez tomber que la pièce pleine. Vous prenez alors avec la main droite l'as de trèfle qui est sur votre table ; ceci vous permet de cacher la pièce creuse sur la servante.

La main gauche s'est fermée en recevant la pièce pleine ; vous faites alors le simulacre de l'introduire dans la carte, mais tout à coup vous vous arrêtez comme si quelqu'un vous avait adressé la parole :

— Vous désirez, monsieur, visiter la pièce avant son départ... Avec plaisir... d'autant mieux que je dois vous avouer franchement que tout le petit boniment que je vous ai débité relativement à cette pièce est faux d'un bout à l'autre. Jamais vous ne pourriez, ni moi du reste, trouver de l'argent dans une carte, à moins de posséder une pièce de monnaie semblable à celle-ci qui est un chef-d'œuvre de mécanique... La voici... (On la fait passer). Examinez-la de bien près et voyez toute

l'habileté de l'ouvrier qui l'a faite : elle est assez grosse pour se dédoubler et assez mince pour tenir dans une carte.

Lorsqu'on vous rend la pièce, vous l'empalmez dans la main droite en feignant de la mettre dans la gauche d'où elle semble partir pour entrer dans la carte, que vous avez prise avec la main droite en vous débarrassant de la pièce qui y était retenue à l'empalmage.

Enfin on peut encore allonger cette passe fort courte en exécutant le tour suivant.

LES PIÈCES IMPALPABLES

En pressant fortement un jeu de cartes entre les doigts, en faire sortir plusieurs pièces de cinq francs à chaque pression et les faire ensuite passer dans deux carafes qu'il faut briser pour en retirer les pièces.

Le tour du trésor dans une carte peut encore être continué de la manière suivante. Après avoir simulé de remettre la pièce de cinq francs dans l'as de trèfle, vous re-

mettez cet as, non sur le jeu dans lequel vous l'avez pris, mais sur un jeu mécanique décrit plus loin et posé d'avance sur la table.

— Je n'ai opéré, dites-vous, que sur une carte et je n'en ai tiré qu'une pièce de monnaie; mais en me servant d'un jeu de cartes entier j'en devrai tirer évidemment plus d'une.

Prenez alors sur la table le jeu sur lequel vous avez mis l'as de trèfle. Ce jeu n'est autre chose qu'une boîte en fer-blanc, ayant la forme et les dimensions d'un jeu de cartes, sur les deux faces de laquelle on a collé deux cartes et dont on a peint les petits côtés, puis pour compléter l'illusion on y a joint cinq ou six cartes véritables. Cette boîte contient une sorte de coulisse dans laquelle sont enfermées quatre pièces de cinq francs en argent qui y sont maintenues par des ressorts; les pièces peuvent s'échapper deux par deux. Pour faire sortir les deux premières, on appuie sur le ressort du bas, et pour faire sortir les deux dernières on appuie sur les deux ressorts à la fois.

— Voyez, continuez-vous en prenant le jeu de cartes décrit ci-dessus ; une simple pression suffit pour faire sortir deux pièces et une nouvelle en fait sortir deux autres.

Pour faire sortir ces pièces, on a pris le jeu dans la main droite ; les doigts placés sur les ressorts, on tient le jeu perpendiculairement, l'ouverture de la coulisse placée en bas ; au moment voulu, la main gauche s'approche du bas du jeu qu'elle semble presser et c'est alors que la main droite fait fonctionner les ressorts (fig. 10).

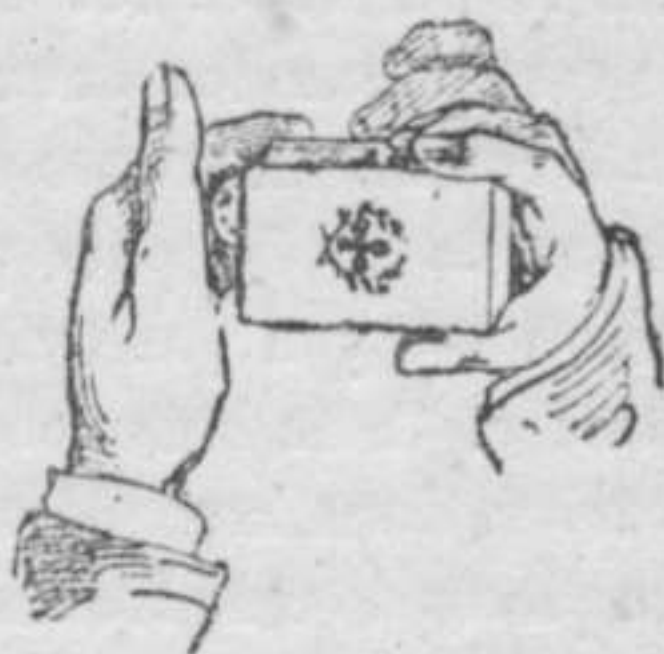


Fig. 10.

Posez alors les quatre pièces recueillies sur la table et, tout en causant, emparez-vous avec la main gauche d'une pile de quatre pièces de cinq francs que vous

aurez posée d'avance sur la servante. Si possible, faites aussi l'échange du jeu mécanique contre un véritable et continuez le tour¹.

— Si une seconde pression un peu légère a fait sortir deux pièces, un troisième effort un peu plus accentué doit nous donner un résultat encore plus sérieux.

Vous approchez alors la main gauche, qui contient les quatre pièces prises sur la servante, et vous simulez de serrer le jeu, tenu par la main droite dans la même position qu'au début de l'expérience. Vous faites alors sonner les quatre pièces et vous les faites voir aux spectateurs. Reposez le jeu sur la table et, ramassant alors les huit pièces, dites :

¹ Cet échange peut s'exécuter très aisément sous les yeux mêmes du public, si vous avez eu soin de poser sur votre table trois ou quatre jeux de cartes ; tout en expliquant votre expérience, vous placez à un moment donné le jeu mécanique près des autres, puis vous reprenez ensuite un des jeux placés à côté de lui. Quand même on s'apercevrait de l'échange, cela n'aurait aucun inconvénient, puisque personne ne sait que le jeu est mécanisé et que d'ailleurs vous sortirez encore des pièces du jeu que vous avez repris.

— Ne vous étonnez pas de voir sortir de ce jeu un aussi grand nombre de pièces d'argent. Ces pièces possèdent la faculté de pouvoir passer partout, et pour vous en donner une preuve, je vais me servir des deux carafes que voici.

« Voyez qu'elles sont en verre et que le goulot de chacune d'elles est trop étroit pour permettre à une pièce de passer à travers. (On place une pièce à l'ouverture de chaque goulot.) Je bouche cette première carafe au moyen du bouchon de liège que voici (*bouchon dit aux quatre pièces*), puis prenant une partie des pièces que j'ai ici... »

On en prend quatre au bout des doigts de la main gauche, et la droite s'avance pour s'en emparer, mais on les laisse tomber dans le creux de la main gauche, pendant que la droite, suivie des yeux par l'opérateur, s'éloigne comme si elle contenait les quatre pièces qu'on dépose pendant ce temps soit sur la servante, soit dans une pochette.

— ... Et les serrant fortement dans ma main pour les échauffer un instant, je les

fais passer dans la carafe sans retirer le bouchon (fig. 11).

On exécute le mouvement en même temps qu'on le décrit, et quand la main s'ouvre elle appuie sur un ressort placé sur



Fig. 11.

le bouchon, et invisible pour le public, qui permet à quatre pièces pliantes logées dans l'intérieur du bouchon de tomber dans la carafe, tout en reprenant leur forme réelle pendant le trajet. On enlève alors le bouchon, puis on penche la carafe, afin de montrer qu'elles ne peuvent passer par le goulot.

— Il faudra pour les retirer que je brise cette carafe ; c'est la raison pour laquelle

elle est en verre aussi commun... J'ai sous la main une deuxième carafe dont le goulot est encore plus étroit; je vais placer dans ce goulot le tube en cuivre que voici (*houlette aux quatre pièces*), il est terminé par un récipient carré du même métal en forme de houlette (fig. 12). C'est par le



Fig. 12

tube par les pièces mises dans la houlette passeront pour se rendre dans la carafe... Je ferai cette deuxième expérience en met-

tant les pièces une à une, afin qu'il vous soit facile de les voir tomber, car en général on se plaint que, quand je fais passer les quatre pièces à la fois, on n'a pas le temps de les voir.

Mettez alors les pièces dans le récipient qui est divisé en quatre compartiments pouvant contenir chacun une pièce. Il faut commencer à mettre les pièces du côté où se trouve une vis. Les pièces en frappant sur le fond de cette houlette font décrocher un ressort qui laisse tomber une pièce dans la carafe chaque fois qu'il fonctionne. Ces pièces sont des pièces pliantes qu'il faut avoir soin d'introduire dans le tube avant de faire le tour. Pour les y placer, on commence d'abord par secouer fortement le tube de bas en haut; ce mouvement accroche le ressort. Ceci fait, on retourne l'instrument et on met alors par le conduit du bouchon, et une à une, ces quatre pièces, en ayant soin de les plier préalablement et de les introduire toutes dans le même sens, c'est-à-dire toutes les charnières placées du même côté.

Les pièces pliantes contenues dans les

carafes peuvent aisément en sortir en les faisant glisser une à une par le goulot, tout en appuyant dessus avec le doigt pour les plier un peu.

Ceci, bien entendu, se fait après la séance ; mais si l'on veut produire plus d'effet, on casse les carafes devant le public, qui suppose alors d'autant mieux que les pièces ne sont pas fausses et qu'il n'existe pas d'autre moyen de rentrer en leur possession. En ce cas, une fois les carafes brisées, il faut faire l'échange des pièces pliantes contre de véritables.

LES DEUX ÉCUS

Placer un jeu de cartes sur un verre à boire. Deux pièces de cinq francs lancées l'une après l'autre traversent ce jeu pour tomber dans le verre sur lequel il est placé.

Il faut quelquefois apporter au tour précédent (les pièces impalpables) une petite modification, attendu qu'il peut arriver qu'on ne possède que l'une des deux ca-

rafes dont il est fait mention. On peut très bien n'opérer qu'avec une seule, mais en ce cas, quand on feint d'exercer une troisième pression sur le jeu de cartes, on ne fait sortir que deux pièces au lieu de quatre, ce qui réduit à six le nombre des pièces à employer.

Prenez-en quatre pour les faire passer dans celle des deux carafes qui est en votre possession, et faites avec les deux autres pièces la récréation suivante :

— Ces pièces, vous le voyez, viennent de passer dans un goulot de carafe qui, cependant, est d'un diamètre inférieur au leur ; cela tient à ce qu'elles peuvent se réduire à des dimensions infiniment petites. Pour vous donner une idée de la réduction qu'elles peuvent subir, je vais les faire passer dans ce verre que je recouvrirai de (on semble chercher un objet quelconque)... de ce jeu de cartes. Les pièces passeront à travers les carafes comme de l'eau à travers un filtre.

Prenez alors un jeu préparé à l'avance et qui se compose de douze cartes ordinaires, puis d'une sorte de fond de boîte en cuivre

de la même grandeur que les cartes. Les quatre côtés de cette boîte ont été peints du ton des tranches des cartes.

La boîte se compose d'un cadre en cuivre d'environ 5 millimètres d'épaisseur, divisé en deux parties égales par une traverse également en métal. Le fond de chacune des deux cases ainsi formées est une plaque d'acier fixée sur un seul côté et faisant ressort.

Deux boutons de cuivre placés à distance convenable sont rivés sur ces ressorts et sont destinés à maintenir une pièce de cinq francs dans chaque compartiment (fig. 13).



Fig. 13.

Lorsqu'on appuie légèrement sur les plaques d'acier, elles se détendent et les boutons, s'écartant, ne peuvent plus maintenir la pièce qui s'en échappe alors.

La flexibilité de ces ressorts est telle qu'une douzaine de cartes placées dessus ne les empêchent pas de fonctionner.

Quand on veut se servir de ce jeu, on place une pièce de cinq francs dans chaque case, entre les boutons, puis au moyen des cartes qui accompagnent ce jeu et qu'on place dessus et dessous, on dissimule la boîte et son contenu.

On feint de battre le jeu et on s'arrange pour faire passer dessus toutes les cartes mobiles, puis on pose le jeu sur le verre. Les pièces ainsi disposées tomberont dans le verre dès qu'on appuiera sur les ressorts.

— Je prends, dit-on, la première pièce.

Cette pièce doit être sur la table; on la prend avec la main droite, mais les quatre doigts qui la cachent la font glisser jusqu'au bord de la table. Une fois à cette place, le pouce fait un mouvement pour la saisir; mais la main, continuant à l'amener vers le bord, la fait tomber sur la *servante*. On relève alors la main droite, fermée comme si elle tenait la pièce.

Posez alors l'index de la main gauche sur le jeu, au-dessous de l'un des ressorts; le doigt ainsi placé s'emble indiquer l'endroit où passera la pièce; ouvrez la main droite comme pour la lancer, l'index de la

main gauche qui est placé sur le jeu exerce une petite pression et la première pièce tombe dans le verre (fig. 14).

Prenez ensuite la deuxième pièce de la main droite, feignez de la mettre dans la



Fig 14.

gauche, mais gardez-la à l'empalmage dans le creux de la main droite, qui, en prenant la baguette, laisse tomber la pièce sur la servante.

— Ma baguette, ajoutez-vous, va me servir de conducteur pour la seconde pièce.

La baguette tenue par la main droite doit, à ce moment, être placée sur le deuxième

ressort ; la main gauche est fermée au-dessus comme si elle tenait la pièce.

On fait alors avec cette main quelques mouvements de doigts pour faire supposer que l'on réduit la pièce à son plus petit vo-



Fig. 15.

lume, et quand la main gauche s'ouvre, la droite, appuyant sur la baguette, fait détendre le ressort qui met la deuxième pièce en liberté (fig. 15).

LA PIÈCE SOLUBLE

Faire fondre dans un verre d'eau une pièce de cinq francs prêtée par un spectateur, puis la faire passer dans une boîte remise à une autre personne.

Procurez-vous un morceau de cristal exactement pareil comme forme et comme épaisseur à une pièce de cinq francs en argent.

Choisissez ensuite un verre taillé à pied dont le fond intérieur ne soit pas sensiblement plus grand de diamètre que cette pièce, et enfin servez-vous d'une petite boîte dite *l'Écrin à la pièce*, dans laquelle on peut à volonté faire paraître ou disparaître une pièce de cinq francs.

— L'eau, vous le savez, est le grand dissolvant de la nature, et, bien que cette vérité soit incontestée et incontestable, je veux vous en donner encore une preuve aujourd'hui.

« J'ai mis dans cette coupe de l'eau distillée que j'ai recueillie moi-même, afin d'être certain de sa pureté.

« Voici, d'autre part, un verre qui, comme le son qu'il rend l'indique, est en cristal. Sa transparence prouve qu'il ne contient aucun double fond : il est, d'ailleurs, facile de s'en assurer... Monsieur, voulez-vous avoir cette complaisance?... Vous êtes bien convaincu qu'il ne contient pas de double fond?... Oui. Alors je vais vous prier de tenir ce verre quelques instants... En premier lieu, je le remplirai avec l'eau de ma carafe, ensuite je prierai une personne charitable de me prêter une pièce de cinq francs en argent, et comme je tiens essentiellement à rendre la pièce qu'on me prête et non une autre semblable, je prierai monsieur de la marquer avec ce poinçon avant de me la remettre..... Pendant ce temps, examinons ensemble ce foulard des Indes... »

En prenant le foulard sur la table, emparez-vous de la pièce de cristal que vous maintenez à l'empalmage dans le creux de la main droite.

— Dans le milieu de ce foulard, je placerais la pièce qui vient d'être marquée.

Exécutez ce que vous dites, mais au lieu d'y mettre la pièce prêtée et marquée, mettez-y la pièce de cristal et conservez la pièce d'argent dans le creux de votre main. Ce changement s'opère pendant que la main est cachée par les plis du foulard.

— Je vais prier monsieur, qui a déjà le verre d'eau, de tenir aussi la pièce à travers le foulard qui la recouvre avec la main qui est encore libre.

De cette façon, ayant les deux mains embarrassées, il n'aura pas l'envie ou du moins la possibilité de regarder dans le foulard (fig. 16).

Avoir soin de faire tenir la pièce par le travers et non par l'épaisseur, afin qu'on ne puisse pas, au toucher, s'apercevoir qu'elle est en cristal.

Allez chercher votre baguette sur la table, ce qui vous permet de passer la pièce au servant qui l'introduit dans la petite boîte, fait fonctionner le ressort qui cache la pièce et apporte de suite la boîte ainsi préparée.

Faites placer le foulard au-dessus du verre d'eau, de telle façon que, quand on lâchera la pièce, elle tombera dans le verre. Avec votre baguette, écartez les plis qui pour-

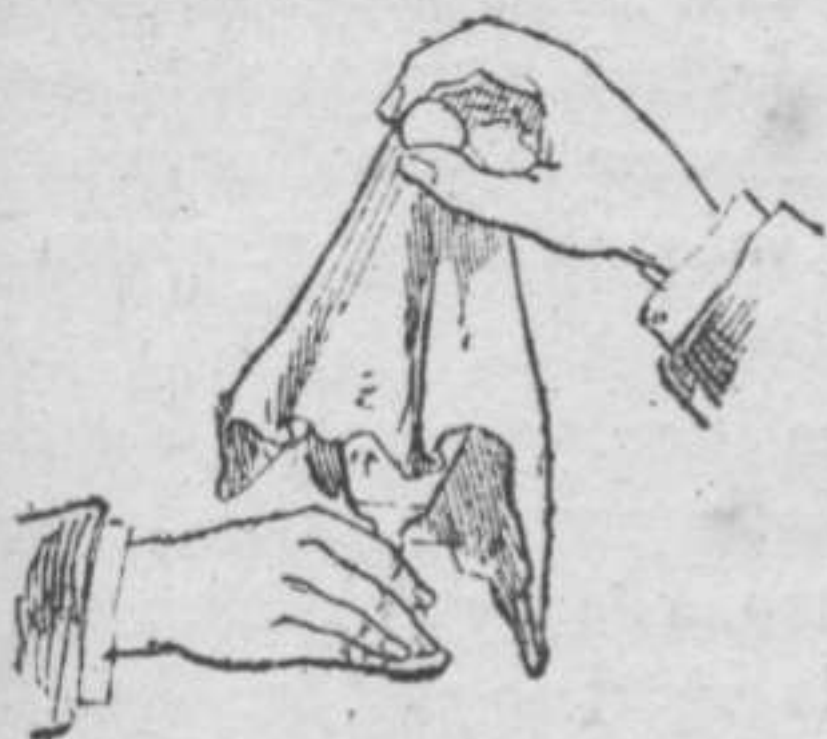


Fig. 46

raient se mouiller et faites en sorte de couvrir entièrement le verre avec ces plis.

— Monsieur, quand j'aurai compté trois, vous laisserez tomber la pièce dans l'eau... Mais, avant, je vais remettre à mademoiselle (avoir soin de choisir une jeune enfant) cette petite boîte destinée à recevoir la pièce, qui, ne pouvant rester en dissolution dans l'eau, à la lumière, s'en échappera aussitôt qu'on enlèvera le foulard.

Faites tenir cette boîte à l'enfant entre

le pouce et l'index, de manière à maintenir le couvercle fermé et en lui recommandant de ne pas l'ouvrir.

Je commence... Une... deux... trois! (On entend le choc de la pièce dans le verre.) Enlevez le foulard, maintenant !... La pièce qui était dissoute se volatilise immédiatement, et vous ne devez plus rien avoir dans le verre.

Le spectateur, qui a opéré d'après vos indications, regarde au fond du verre et est fort étonné de n'y rien voir; en effet, la pièce de cristal ne peut être aperçue.

Reprenez assez vivement le verre et montrez-le, de loin, à la société.

— Mademoiselle, auriez-vous l'obligeance de me rendre la boîte ?

On la lui prend des mains, on fait manœuvrer le bouton qui met la pièce en liberté, on lève le couvercle, la pièce apparaît dans l'écrin et on la porte ainsi, sans y toucher, au spectateur qui l'a prêtée, en le priant de vouloir bien s'assurer si c'est bien la pièce qu'il a marquée (fig. 17).

A défaut d'un servant, un peu d'adresse

suffit pour placer soi-même inostensiblement la pièce dans l'écrin.

Si l'on craignait que l'enfant ne regarde



Fig. 17

dans le petit écrin, où il ne verrait rien d'ailleurs, on pourrait le garder dans la main, montrer qu'il est vide, et, au moment où la pièce de cristal tombe dans le verre, presser le bouton qui fait apparaître la pièce dans la boîte.

UN TOUR DE PASSE-PASSE

Faire passer une pomme à la place d'une pièce de monnaie et *vice versa*.

Ce tour est un dérivé de celui de la *quille*, mais il a l'avantage de ne laisser pénétrer dans l'esprit des spectateurs aucune idée de préparation.

Sur un verre à pied retourné, placez une pièce de monnaie que vous aurez empruntée. Recouvrez-la d'un cornet de papier que vous fabriquerez devant votre auditoire, mais dans lequel, une fois terminé, vous introduirez adroitement une pomme dont la base sera assez évidée pour couvrir la pièce. La pomme ainsi préparée a dû être placée à l'avance sur la servante de votre table.

D'autre part, prenez une pomme non préparée, semblable à celle qui est sous votre cornet, et annoncez à l'assistance

que vous allez l'envoyer dans le cornet à la place de la pièce de monnaie.



Fig. 18.

Prenez la pomme entre vos deux mains, mais en la faisant glisser jusqu'au bord de la table ; laissez-la tomber sur la servante que vous aurez rembourrée convenablement. Avant de prendre la pomme, ayez la précaution de placer dans le creux d'une de vos mains une pièce pareille à celle prêtée ; simulez de faire descendre la pomme par la pointe du cornet et d'en tirer la pièce que vous faites paraître au bout de vos doigts.

Enlevez le cornet en le prenant par le haut ; la pomme restera sur le pied du verre, couvrant la pièce, grâce à l'évidement que vous y aurez pratiqué (fig. 18).

Recouvrez la pomme avec le cornet, prenez la pièce de la main droite et empalmez-la pendant le mouvement que vous exécutez pour la mettre dans la gauche, qui se referme comme si elle la recevait, et envoyez-la dans le cornet. Quant à la pomme, vous la faites sortir par le dessous de la table. Pour ce faire, mettez le bras sous la table et en passant la main près de la servante saisissez la pomme qui y a été posée lors du premier escamotage. En même temps, débarrassez-vous de la pièce de monnaie.

Montrez la pomme aux spectateurs, levez le cornet en le prenant par le bas pour maintenir la pomme que vous enlevez en même temps, et tenez la pointe du cornet tournée vers l'assistance, afin de masquer la pomme.

La pièce reste sur le verre ; élevez-la en l'air pour la faire voir et pendant ce temps

laissez glisser la pomme du cornet sur la servante, puis montrez que votre cornet est vide.

LA PLUIE D'ARGENT

Il y a plusieurs manières de faire le tour de la pluie d'argent.

Le principe fondamental ou plutôt le point de départ est celui-ci :

On demande à emprunter un chapeau. Quand on vous le remet, prenez-le de la main droite, et, lorsque, en vous retournant, votre corps masque la main gauche, prenez dans une pochette un certain nombre de pièces de cinq francs que vous y aurez disposé d'avance, de manière à être subitement saisies. Vous prenez ensuite le chapeau de cette même main, de façon à appliquer les pièces le long de la coiffe intérieure (fig. 19).

Certains prestidigitateurs ont soin en entrant en scène de tenir une pièce à l'empalme de la main droite. C'est cette

pièce qui sert constamment. On la fait apparaître au bout de ses doigts ; chaque fois qu'on feint de trouver une pièce, on simule de la mettre dans le chapeau, mais on la garde à l'empalmage et on laisse alors



Fig. 19.

tomber l'une de celles qui sont dans la main gauche et maintenues le long du chapeau.

D'autres tiennent deux pièces à l'empalmage, et lorsqu'ils ont simulé de trouver la première, ils la jettent bien réellement avec le chapeau et continuent alors le tour dans la seconde pièce.

Cette façon d'avoir deux pièces est très bonne parce que le public, ayant vu tomber la première pièce dans le chapeau, est

d'autant mieux disposé à croire que les autres y sont jetées aussi.

On a imaginé aussi de se servir d'une pièce percée sur le bord et attachée par un cheveu autour de l'un des doigts. Cette combinaison permet de maintenir aussi la pièce de l'empalmage, mais elle offre de plus l'avantage de pouvoir montrer la main ouverte sans qu'on puisse soupçonner la présence de cette pièce. En effet, si on l'attache au doigt du milieu, en faisant un mouvement un peu vif on la fait passer sur le dos de la main, et alors on peut en montrer la paume sans crainte, à condition que la main soit tenue verticalement. Puis, lorsqu'on veut la faire apparaître, on opère le même mouvement en sens inverse et le public peut, en voyant tourner la pièce, se figurer la voir voltiger en l'air.

En somme, je ne conseillerai pas l'emploi de cette pièce qui demande beaucoup d'adresse et ne produit guère plus d'effet que le moyen ordinaire.

Afin d'éviter à l'exécutant l'ennui de tenir une pièce à l'empalmage en arrivant en scène, on construit une petite coulisse

en fer-blanc dans laquelle se placent quatre pièces de cinq francs qui peuvent, au moyen d'un ressort, tomber une à une de cette coulisse qui se place soit dans la doublure du gilet, soit dans celle du devant de l'habit.

Ce petit appareil vous permet d'avoir les mains libres en vous présentant devant le public, et vous offre le moyen de jeter réellement plusieurs pièces dans le chapeau; alors l'illusion produite est complète.

Voici comment j'ai vu exécuter ce tour par un fort habile praticien :

Servez-vous de la coulisse décrite plus haut en la plaçant dans la doublure du devant de droite de votre habit.

Après avoir emprunté un chapeau et y avoir introduit les pièces comme je l'ai expliqué, on se retourne et on fait descendre une pièce de la coulisse dans sa main.

Faites apparaître la pièce au bout de vos doigts et mettez-la ostensiblement dans le chapeau; mais, sous prétexte de voir le millésime, reprenez-la et mettez-la dans le creux de votre main, d'où vous la laissez glisser jusque dans votre manche.

(Ce mode d'escamotage est excessivement facile à pratiquer ; il suffit d'avoir des manches de chemises garnies de manchettes un peu larges. La paume de la main étant tournée vers l'opérateur, une légère inclinaison fait glisser la pièce dans la manchette où elle disparaît.)

Alors, après avoir nommé une date quelconque, approchez votre main vide près du chapeau comme pour y déposer la pièce, mais laissez tomber l'une de celles qui sont dans la main gauche.

En baissant le bras, la pièce revient dans le creux de la main.

On se sert encore deux ou trois fois de cette même pièce, soit en la maintenant à l'empalmage, soit en la glissant dans la manche, ou bien, après l'avoir mise visiblement dans le chapeau, on remue avec la main droite les pièces déjà dans le ford et on s'empare de l'une d'elles pour continuer l'expérience avec.

Quand cette pièce a suffisamment servi, on la jette une dernière fois dans le chapeau, on tire une nouvelle pièce de la coulisse, et ainsi de suite jusqu'à la dernière.

Lorsque les pièces qui étaient dans la main gauche ont toutes été employées, on prend le chapeau dans la main droite et on remue dans le fond du chapeau avec la gauche, comme pour montrer qu'il y a énormément de pièces dedans. Cette petite manœuvre vous permet de reprendre trois ou quatre pièces que l'on remet le long de la coiffe en reprenant le chapeau de la main gauche.

Il faut aussi simuler d'envoyer les pièces dans le chapeau en les faisant passer au travers. Ainsi, par exemple, la pièce a été escamotée dans la manche : on approche sa main droite fermée le long du chapeau, on finit d'y introduire la pièce par le frottement et, au moment où on retire la main, on laisse tomber une des pièces en réserve le long de la coiffe ; ou bien encore, tenant la pièce au bout des doigts, on l'empalme, puis on ouvre la main comme pour l'envoyer à distance traverser le fond du chapeau. La main gauche laisse encore tomber une pièce qui sonne contre celles qui sont au fond du couvre-chef.

Enfin, lorsque les quatre pièces de la

coulisse ont été employées, que les sept pièces qui étaient dans la main gauche sont épuisées et que le tour a assez duré, on passe devant la servante de la table sur laquelle on aura déposé d'avance une ou plusieurs piles de cinq à six pièces.

Emparez-vous d'une de ces piles que vous semblez trouver tout d'un coup. Faites alors glisser d'une certaine hauteur dans le chapeau. Cette dernière passe se renouvelle deux ou trois fois.

Pendant toute la durée de cette expérience, il faut avoir soin de trouver des pièces un peu partout : en l'air, à la flamme des bougies, dans le mouchoir d'une dame, dans un gant, dans la cravate d'un monsieur, au bout du nez d'un jeune enfant, dans les manches des spectateurs, le long de son pantalon, etc., etc.. et au besoin sur le crâne chauve d'un vieux monsieur.

MISE EN SCÈNE DE CE TOUR

Le boniment peut être présenté ainsi :

— Le local dans lequel nous sommes en ce moment a été il y a deux siècles environ,

habité par un alchimiste inconnu de ses contemporains, mais qui a laissé des travaux très curieux.

« Les manuscrits dans lesquels il a consigné toutes ses recherches n'ont été découverts que depuis peu ; j'ai parcouru tous ces documents et j'ai acquis la certitude que, comme ses devanciers, ce savant était à la recherche de la pierre philosophale, qu'il n'a nécessairement pas trouvée ; mais en la cherchant il a, entre autres choses, découvert le moyen de volatiliser l'argent. J'ai expérimenté son procédé et je crois avoir réussi.

« J'ai mis cette invention à profit, et j'ai supprimé mon coffre-fort. En effet, sitôt que j'ai de l'argent en ma possession, je le volatilise et les pièces rendues ainsi invisibles et légères voltigent un peu partout. Cette salle en est remplie ; je vais en faire une récolte devant vos yeux ; mais afin qu'on ne puisse supposer que c'est une illusion, je vais prier un de ces messieurs de me prêter son chapeau pour me servir de caisse...

« Merci, monsieur.... (On pose les sept

pièces le long de la coiffe, puis on en sort une de la coulisse.) Voyons, je commence... La grande difficulté est de se faire les yeux à la chose... Ah ? en voici une qui est sur le point de se brûler à la flamme de la bougie... (On la montre et on la jette dans le chapeau, mais on la reprend en disant :) J'ai oublié de voir le millésime...1850. »

En regardant l'année, on fait glisser la pièce dans la manche, puis on feint de la mettre dans le chapeau. La main gauche en laisse tomber une.

— En voici une autre qui descend... je l'attrape au vol...

Au lieu de la mettre dans le chapeau, on la garde à l'empalmage.

— Et celle-ci ?

On la jette en l'air et on la reçoit dans le creux de la main d'où elle glisse dans la manche. On approche la main vide et fermée de l'extérieur du chapeau ; la pièce semble traverser la soie pour tomber dans l'intérieur.

— Madame, voulez-vous me donner la pièce qui est dans votre mouchoir ?

On secoue le mouchoir, la pièce tombe,

puis on la montre au bout des doigts ; on ferme la main et on y garde la pièce à l'empalmage, en faisant le simulacre de la lancer à travers le fond du chapeau ; la main gauche laisse tomber une pièce au moment où la droite s'ouvre.

— Prenez garde, monsieur, en voici une qui vous tombe sur la tête !

On fait voir la pièce et on la jette ostensiblement dans la chapeau.

Avec la main droite, remuez les cinq pièces qui sont dans le chapeau et montrez-les en disant :

— Voyez que ce sont bien des pièces véritables.

On les fait sonner dans la main, on les remet dans le chapeau, mais on en garde une à l'empalmage, etc.

C'est à l'opérateur de varier et d'égayer de son mieux la situation. Quand arrive le moment où on s'est emparé d'une pile de pièces, on peut dire :

— Ah ! mon Dieu ! je vous le disais bien qu'il ne fallait que l'habitude pour les voir ; en voici de tous les côtés, je ne sais par où commencer, etc.

UNE OPÉRATION FINANCIÈRE

Faire prendre à une personne une poignée de pièces de monnaie; puis, les lui ayant fait compter sur un plateau, les verser dans sa main et à deux reprises différentes lui envoyer un certain nombre de pièces rejoindre les premières.

Servez-vous pour ce tour du plateau connu sous le nom de *Plateau à la multiplication*, contenant deux doubles fonds.

— Messieurs, dites-vous, mon intention en ce moment est de vous faire assister à une spéculation financière. On a dit que le commerce était l'argent des autres; cette définition peut parfaitement s'appliquer à la finance, qui n'est, en réalité, qu'une branche commerciale.

« Supposons, par exemple, que monsieur (on désigne un spectateur) ait découvert dans son jardin un filon d'or argentifère... Comment devra-t-il s'y prendre pour exploiter cette mine, s'il n'a pas les capitaux

suffisants pour parer aux premiers frais d'établissement, toujours considérables ?

« S'il s'adresse à un banquier pour obtenir les premiers fonds et que l'affaire soit réellement bonne, il lui conseillera de monter une société par actions ; le banquier avancera d'abord un peu d'argent et engagera à faire ensuite appel aux capitaux des autres.

« Monsieur, si vous le permettez, je jouerai pour un instant ce rôle de banquier... c'est toujours très agréable... Mais, avant d'aller plus loin, je représenterai les capitaux des futurs actionnaires par deux piles de pièces que je prends dans cette bourse... Mettons-en sept¹ dans l'une et huit dans l'autre.

« Supposons que l'un des actionnaires soit un petit capitaliste ayant caché ses économies au fond de sa commode, et qu'il les a enveloppées dans du papier... j'aurais

¹ Sept, ou plus, ou moins, selon ce que contiennent vos doubles fonds ; la seconde pile doit simplement en contenir une de plus que la première.

pu dire : dans le pied d'un bas, mais je préfère le papier, c'est plus élégant. »

On enveloppe les pièces dans du papier et en allant les poser sur sa table, on fait l'échange de ce paquet contre un autre tout pareil, mais vide, et posé d'avance sur la servante.

— Quant à l'autre actionnaire, puisque nous sommes dans le champ des suppositions, admettons que c'est un prince de la finance qui ne prend pas la peine d'acheter des bas pour mettre son argent, parce qu'il lui en faudrait trop. Il le laisse à même sa caisse.

On pose la pile de huit pièces sans l'envelopper à côté de la fausse cartouche de papier.

— Ceci posé, comme je suis votre banquier, je viens à vous, monsieur, et vous prie de puiser dans cette bourse pour y prendre l'argent qui vous sera nécessaire... N'ayez pas peur d'abuser, prenez-en une bonne poignée...

— Maintenant, comme les bons comptes font les bons amis, il est nécessaire que je sache combien vous venez de m'emprunter...

« Comptez, je vous prie, sur ce plateau les pièces qui sont dans votre main... vingt-sept ¹... Très bien, j'en prends note... Tendez maintenant vos deux mains pour que j'y verse ces pièces que vous venez de compter. (Les sept pièces de l'un des doubles fonds tombent dans la main avec les autres; — fig. 20.) Fermez vos deux mains... Je m'éloigne... et comme on as-

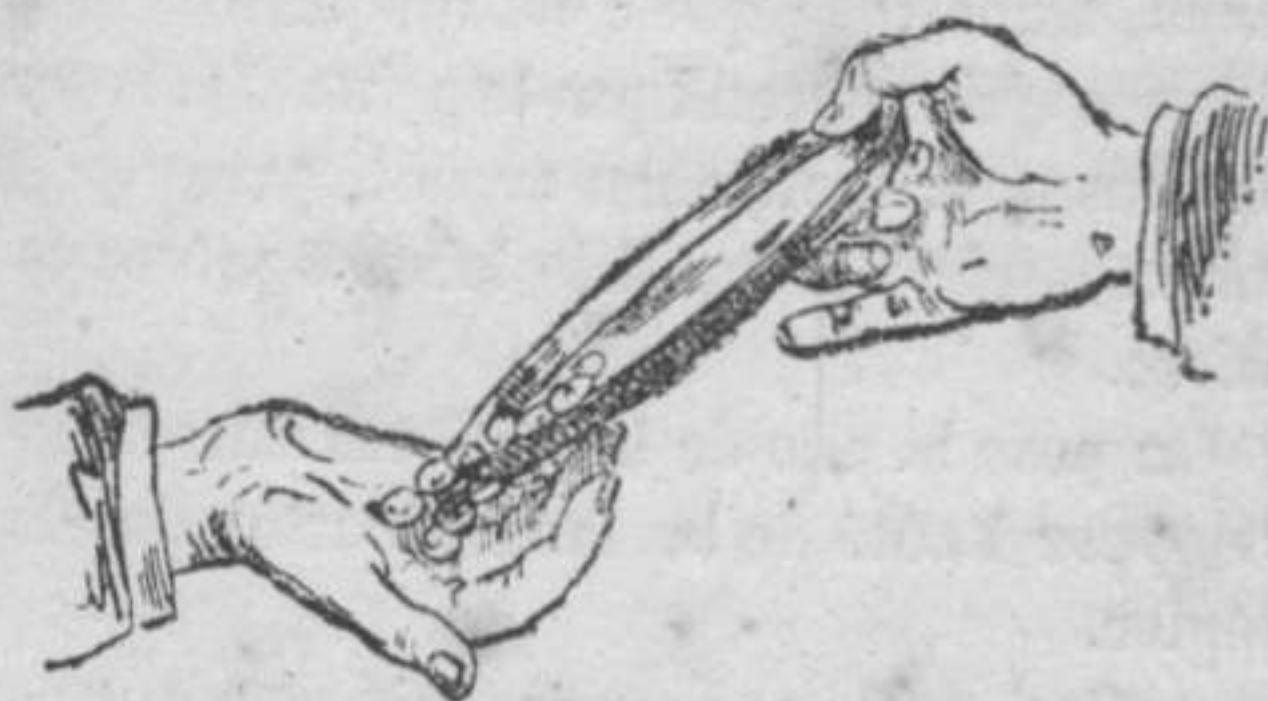


Fig. 20.

sure que l'argent attire l'argent et que j'ai, en ma qualité de bailleur de fonds, fait mousser votre affaire... je suis certain que l'argent du riche capitaliste ne tardera pas à vous arriver. »

¹ Avoir soin de compter en même temps que le spectateur, afin d'éviter les erreurs.

On prend la pile de huit pièces avec le bout des doigts de la main gauche, on feint de les prendre avec la droite, mais on les laisse tomber dans le creux de la main gauche. La droite se ferme comme si elle contenait quelque chose, tandis que la gauche s'abaisse et fait disparaître les pièces dans une pochette ou sur la servante.

— Une ! deux !... trois !... Voilà !

On ouvre la main droite pour montrer qu'elle est vide.

— Vous avez dû les sentir ?... Comment, non ! Le plaisir de voir votre capital s'augmenter ne vous a pas fait éprouver une agréable sensation !... Voyons, vérifions... Vingt-sept que vous avez et huit que j'ai envoyées doivent faire trente-cinq pièces... Comptons.

Emportez le plateau dont le second double-fond est encore garni de sept pièces ; mais, avant de partir, ayez soin de prendre sur votre tablette une pièce de monnaie que vous garderez à l'empalmage dans la main droite. Tenez le plateau avec cette main pendant la vérification.

— Trente-quatre!... Comment ! Mais il en manque une ! Elle sera tombée en route !... Ah ! oui... dans le mouchoir de madame.

Changez le plateau de main, puis prenez le mouchoir avec la droite, secouez-le et laissez tomber la pièce que vous teniez cachée dans votre main.

— J'ai eu tort de ne pas les envelopper... Voici bien notre compte... Reprenez de nouveau votre argent (versez-le dans la main, comme précédemment ; les dernières pièces quittent le double-fond pour se joindre aux autres)... et attendez sans impatience les fonds de votre deuxième actionnaire... A vrai dire, il est un peu récalcitrant et je suis obligé d'user de mon influence de banquier-magicien... Je sors les sept pièces de leur enveloppe au moyen de ma baguette, pour les envoyer rejoindre les autres... Allez!... Voyez, le papier est vide... Vérifions de nouveau... trente-cinq et huit font quarante-trois... (faites compter sur le plateau.) En effet, quarante-trois... Maintenant, monsieur, votre affaire est lancée, je retire mes capitaux avec

ceux de vos deux actionnaires, comme rémunération... ce qui est fort juste, n'est-il pas vrai?... D'ailleurs, vous pourrez désormais vous passer de mon concours, puisque je viens de vous donner gratis un procédé pour faire affluer les capitaux dans vos coffres.

Emportez le plateau et les pièces qui y sont déposées.

A défaut du plateau à deux doubles-fonds, on peut se servir de celui qui n'en contient qu'un, en supprimant une partie du boniment ci-dessus ; à moins qu'on n'ait assez d'adresse pour se passer du double fond à la première passe, en glissant les pièces avec la main ; mais l'emploi du plateau est absolument nécessaire pour la deuxième, attendu qu'à ce moment le public et votre partenaire, étant prévenus de ce qui va se passer, surveillent tous vos gestes avec beaucoup d'attention.

Voici le procédé à employer pour se passer du double fond la première fois.

Approchez-vous du spectateur et présentez-lui le plateau que vous tenez avec la main droite, le pouce en dessus et les quatre

doigts en dessous. Entre ces doigts et le plateau sont cachées sept pièces que vous avez dû mettre dans votre main avant d'y poser le plateau.

Ces pièces sont entièrement cachées par le fond du plateau qui les recouvre et les doigts qui les maintiennent; faites compter les vingt-sept pièces sur le plateau et priez ensuite le spectateur de tendre la main pour les recevoir.

Vous videz alors dans votre main droite les pièces comptées, qui, se joignant aux sept pièces qui y sont déjà, forment un total de trente-quatre que vous mettez en entier dans la main de votre collaborateur.

Je n'ai pas besoin de dire qu'il faut tenir le plateau de manière à ne pas laisser s'échapper les pièces placées dans le double fond pour la seconde passe.

Ceci fait, continuez le tour comme je l'indique, avec le plateau à un seul double fond.

LES ÉCUS VOYAGEURS

Enfermer quatre pièces de cinq francs dans un petit écrin, puis les faire passer l'une après l'autre dans un verre placé à l'opposé de l'écrin.

Les appareils qui servent dans cette expérience sont :

- 1° *Le verre bleu aux pièces ;*
- 2° *La boîte aux quatre pièces de cinq francs qui disparaissent une à une ;*
- 3° *La baguette aux pièces de cinq francs.*

Le verre aux pièces est un verre ordinaire, d'un bleu assez intense pour ne pas laisser voir le double fond dont il est garni et dans lequel on peut introduire quatre pièces de cinq francs.

La boîte aux quatre pièces est une petite boîte construite de telle sorte que, chaque fois qu'on la ferme, l'une des quatre pièces, qui y sont posées comme dans un écrin, disparaît. Quand les quatre pièces sont disparues, un mécanisme fort ingénieux per-

met de retourner la boîte, sans crainte de les faire tomber (fig. 21).

La baguette aux pièces de cinq francs est une baguette magique au bout de laquelle on peut à volonté faire paraître et disparaître une pièce de cinq francs en argent.



Fig. 21.

Les préparations pour l'exécution de ce tour consistent :

1° A disposer la boîte qui doit recevoir les pièces ;

2° A placer quatre pièces de cinq francs dans le double fond du verre bleu.

— Quelles sont, demandez-vous, les per-

sonnes qui pourraient me prêter quelques pièces de cinq francs en argent ?

« Soyez sans crainte, messieurs, ici on rend l'argent. D'ailleurs les personnes qui seront assez obligeantes pour m'aider dans cette expérience en seront récompensées. L'argent que je leur rendrai aura acquis entre mes mains la propriété de se multiplier dans leur poche. C'est donc une bonne affaire que je leur propose.

« Quatre pièces me suffiront ; un plus grand nombre ne me gênerait certainement pas, mais le petit écrin que voici ne peut en contenir que ce nombre.

« Examinons ces pièces qui se trouvent être toutes d'une effigie différente : République, Napoléon I^{er}, Léopold, Victor-Emmanuel : eh bien ! avouez qu'il faut être réellement fort pour les faire voyager d'accord seulement pendant cinq minutes.

« Je les dispose l'une après l'autre dans ce petit écrin que je place bien en vue sur ce guéridon.

« Voici maintenant un verre en cristal qui est parfaitement vide. »

On y introduit le bout de la baguette et

on frappe intérieurement sur les bords en retournant le verre.

Ce bruit est produit dans le but de masquer celui que pourraient faire les pièces, si par hasard elles venaient à se déplacer dans le double fond.

— Je le mets, lui, juste à l'opposé de ma boîte, c'est-à-dire sur cette table.

En portant le verre sur la table, on fait, avec le petit doigt, manœuvrer la tige qui met les pièces en liberté.

— Voici donc ici un verre vide, et là un écrin contenant quatre pièces de cinq francs. Je me propose tout simplement d'envoyer l'une après l'autre ces quatre pièces dans le verre.

« A mon commandement, elles sortiront seules de la boîte et iront tomber dans le verre.

« Je ferme la boîte et je dis à la première : Partez ! »

On suit avec la baguette le chemin que parcourt cette pièce.

— Voilà !

Le public entend alors le bruit d'une pièce tombant dans le verre. Ce bruit est

produit par le servant placé dans la coulisse près du verre bleu et qui, à votre commandement, laisse tomber une pièce dans un verre placé près de lui.

Ouvrez alors le petit écrin.

— Voyez qu'il manque une pièce dans la boîte, que je referme de nouveau.



Fig. 22.

« Cette fois, pour vous prouver que les pièces parcourent bien le chemin que j'indique, je prendrai la seconde, au passage, avec ma baguette... A la deuxième!... Partez!... Je l'arrête... Tenez, la voici au bout de ma baguette. (On fait paraître la pièce; — fig. 22.) Je la prends dans ma

main (en faisant le simulacre de ce mouvement, on fait disparaître la pièce dans la baguette)... et je l'envoie avec la première... Allez!... (On entend le choc de cette pièce sur la première.) Voyez qu'il ne reste plus que deux pièces dans l'écrin... Pour la troisième (on referme l'écrin), je la sortirai de la boîte avec ma baguette (la pièce apparaît), et je la conduirai sous vos yeux jusqu'à mi-chemin, d'où je la lancerai dans le verre... Allez! »

En disant ces mots, faites le mouvement indiqué, ce qui vous permettra de faire disparaître la pièce qui est au bout de la baguette. Nouveau choc dans le verre.

— Constatons encore qu'il ne reste plus qu'une pièce dans l'écrin et refermons-le une dernière fois.

On s'approche alors de la table pour y déposer la baguette (dont on peut faire l'échange contre une autre non préparée, pour le cas où on vous demanderait à l'examiner), et l'on s'empare d'une pièce déposée par avance sur la servante; on la maintient à l'empalmage dans la main droite.

— Voyons, quatrième pièce, partez !

On a eu soin de se placer entre le verre et la boîte.

Tenez, continuez-vous, je l'attrape au vol.

On montre celle qu'on a dans la main droite ; puis, feignant de la mettre dans la main gauche, on la maintient à l'empal-mage dans la droite. La main gauche se referme comme si elle contenait quelque chose.

On fait alors le simulacre de l'envoyer dans le verre, en disant :

— Je l'envoie rejoindre ses compagnes... Une, deux... trois !

Le servant qui est dans la coulisse laisse une dernière fois tomber une pièce dans le verre qui est près de lui.

On se débarrasse de la pièce empal-mée en la logeant dans une pochette ou en la posant sur la servante de la table.

On ouvre la petite boîte-écriin que l'on retourne pour montrer qu'elle est vide, puis on penche le verre bleu d'où sortent les quatre pièces que l'on rend aux specta-teurs qui les ont prêtées (fig. 23).

Nota. — Pour rendre ce tour encore plus

surprenant, on peut faire marquer les quatre pièces empruntées, et, une fois marquées, les échanger contre d'autres que l'on dispose dans l'écrin.

Pendant cette opération que l'on allonge un peu, à dessein, le servant place dans le

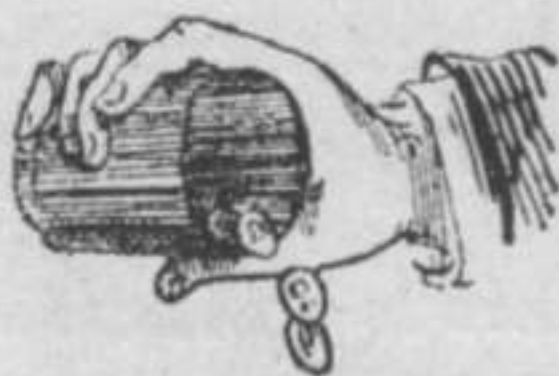


Fig. 23.

double fond du verre bleu les quatre pièces marquées. Aussitôt fait, il apporte le verre et l'on continue le tour comme il est décrit.

L'échange des pièces de monnaie peut s'effectuer ainsi :

On charge le servant de porter à celui des spectateurs qui doit marquer les pièces le petit poinçon qui sert à cet usage. Pendant ce temps, on prend sur une tablette cachée, où elles sont disposées d'avance, quatre autres pièces de cinq francs. Le servant, tournant ensuite le dos au public

pour revenir, s'approche pour vous remettre celles qui ont été marquées, mais il ne fait que le mouvement; alors, tenant les quatre pièces au bout de vos doigts, vous les laissez tomber dans le creux de votre main comme si vous receviez les véritables.

Dans le cas où on n'aurait pas la boîte-écrin, on peut employer un plateau spécial sur lequel on dépose les pièces. On se contente alors de les prendre avec la main, une à une, sur ce plateau, dans lequel elles disparaissent, et de les envoyer dans le verre; mais l'emploi de la boîte-écrin et de la baguette aux pièces de cinq francs permet de donner à cette expérience une tournure plus intéressante.

SYMPATHIE MAGNÉTIQUE

Faire diviser un jeu de cartes en deux paquets et deviner plusieurs fois de suite la carte qui est sur l'un des paquets en regardant celle qui est sur l'autre.

Prenez un jeu de cartes que vous faites battre, puis battez vous-même en vous ar-

rangeant de façon à connaître la carte du dessus.

Posez le jeu sur la table et priez une personne de le couper en posant le paquet supérieur de son côté.

Ceci fait, annoncez que vous allez deviner la carte qui est sur le premier paquet (carte que vous connaissez déjà), que je suppose être l'as de cœur, en regardant celle qui est sur le second paquet.

Regardez en effet celle du deuxième paquet, que je suppose être le valet de pique ; annoncez alors que l'as de cœur est sur le premier paquet (fig. 24).



Fig. 24.

Remettez le deuxième paquet sur le premier, le valet de pique sera dessus ; faites conper comme précédemment, regardez

alors la carte du deuxième tas (supposons le valet de cœur), et nommez le valet de pique comme étant placé sur le tas qui est près de votre adversaire ; replacez votre paquet sur le sien, le valet de cœur sera dessus.

Vous pourrez continuer ainsi ce tour indéfiniment.

On peut, pour présenter ce tour, prétendre qu'il existe entre les cartes une certaine sympathie magnétique qui vous permet de deviner par l'aspect matériel de la deuxième carte quel point doit représenter la première.

UNE CARTE AMBITIEUSE

Mettre une carte à différentes places dans un jeu, et chaque fois la faire revenir sur le dessus.

— Depuis que je m'occupe de prestidigitation, j'ai fait une remarque bien singulière ; c'est que, comme les hommes, les cartes sont dévorées par la passion des honneurs. Pour elles, le plus grand est d'être sur le dessus du jeu, et quand l'une d'elles a été choisie par un spectateur, elle se croit

devenue très supérieure à ses compagnes et les bouscule constamment pour venir se placer la première. Si vous le permettez, je vais vous faire assister à cette petite guerre de cartes.

« Madame, voulez-vous tirer une carte... de la main gauche?... Parfait!... C'est?... La dame de carreau... Veuillez la remettre vous-même dans le jeu... (Faites sauter la coupe.)

« Tenez ! je n'ai pas même eu le temps de me retourner qu'elle est déjà dessus... (Montrez la dame de carreau qui se trouve dessus grâce au saut de coupe.) Je la replace au milieu du jeu. (Faites sauter la coupe d'après le procédé à la Voisin décrit plus haut.) A peine y est-elle qu'avec une vivacité peu commune elle reprend sa place sur le jeu.

Montrez la carte, mais tout en causant échangez-la par le filage contre celle du dessus que vous tiendrez baissée.

— Je la replace une troisième fois... Ah ! c'est trop fort... A peine l'ai-je quittée qu'elle remonte à la surface... (Retournez la dame de carreau qui est dessus.) Mais

vous supposez peut-être que je ne la remets pas dans le jeu. Si madame veut la placer elle-même, elle sera convaincue de la chose... »

En disant ceci, vous tenez la dame de carreau à la main en la faisant bien voir au public et vous vous approchez de la personne à laquelle vous vous adressez. Chemin faisant, vous opérez un deuxième changement par le filage avec la carte supérieure que vous présentez à la spectatrice qui, ne pouvant se douter de l'échange que vous venez de faire, introduit la carte dans le jeu sans la regarder.

— Voyez, madame, à peine l'avez-vous quittée, qu'elle a repris sa place de prédilection.

Montrez la carte et donnez le jeu à visiter afin de prouver qu'il ne contient pas plusieurs dames de carreau.

Du reste, pour bien convaincre votre public, vous pouvez, pendant ce petit divertissement, étaler le jeu plusieurs fois devant ses yeux.

C'est le prestidigitateur Alberti qui a, je crois, inventé cette récréation fort éton-

nante, mais qui demande une certaine adresse.

LES BOITES A LA CARTE

Les boîtes à la carte (fig. 25) sont deux boîtes plates exactement pareilles et qui contiennent intérieurement une plaque de bois qui, selon qu'on pose les boîtes à plat sur l'un ou l'autre côté, peut cacher ou

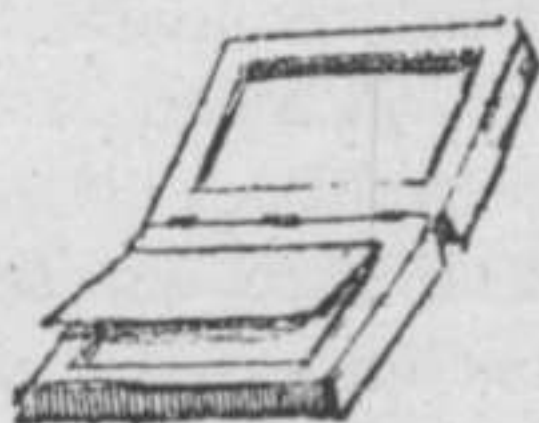


Fig. 25.

mettre à découvert une carte qu'on y aura placée d'avance. Voici le petit tour de passe-passe qu'on peut exécuter avec :

Mettez dans l'une des boîtes une dame de pique et dans l'autre un sept de carreau¹

¹ J'ai dit dame de pique et sept de carreau, mais n'importe quelle autre carte ferait aussi bien l'affaire.

et recouvrez chaque carte de la plaque à double fond.

Faites ensuite tirer forcément dans un jeu de cartes la dame de pique à une personne et le sept de carreau à une autre; faites ensuite mettre la dame de pique tirée dans la boîte qui contient le sept de carreau, fermez la boîte et retournez-la en la posant sur la table; même opération pour le sept de carreau tiré, que vous ferez mettre, dans la boîte où est la dame de pique.

En ouvrant alors les boîtes, on voit que la dame de pique a pris la place du sept de carreau, et *vice versa*.

Refermez ensuite les boîtes, retournez-les, et faites constater que les cartes sont revenues dans leur position primitive.

VOYAGE

D'UNE CARTE ET D'UNE PIÈCE DE MONNAIE

Faire tirer une carte, l'enfermer dans une boîte d'où elle sort pour passer dans une autre, puis l'envoyer prendre la place d'une pièce de cinquante centimes qui a été marquée et placée dans une boîte qu'elle quitte pour se rendre aussi dans une petite boîte remise à l'un des spectateurs.

Il faut employer pour faire ce tour :

1° Les deux boîtes à la carte décrites ci-contre ;

2° La boîte à la pièce (fig. 26). C'est une

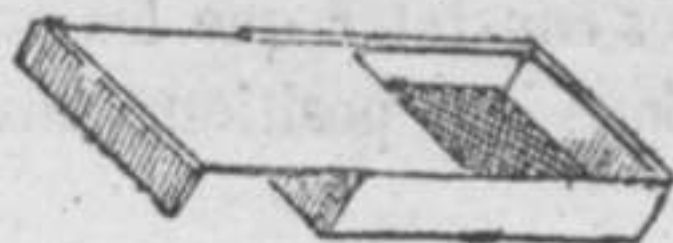


Fig. 26.

boîte dont le couvercle est à coulisse et disposé de telle sorte que quand on met ce couvercle sur la boîte, si on a soin de la lever légèrement, une pièce de monnaie qu'on y a fait déposer glisse aisément sur le fond et vient se rendre dans la main qui

tient le couvercle. De plus, lorsqu'on agite la boîte en pressant un peu sur le fond, un petit morceau de métal qui est caché se met en mouvement et imite le bruit que ferait la pièce si elle était dans la boîte. Quand on ne presse pas sur le fond, aucun bruit ne se fait entendre ;

3° La boîte à sept ou à douze. C'est une boîte qui contient six ou onze boîtes rentrant les unes dans les autres. Avant de commencer le tour dans lequel elle doit



Fig. 27.

servir, on ouvre toutes ces boîtes et on met à part les couvercles et les fonds, mais placés par ordre et rangés les uns dans les autres, de sorte qu'en plaçant les couvercles réunis sur les boîtes également réunies (fig. 27), on ferme le tout d'un seul coup.

Mais si ces boîtes peuvent être fermées d'une seule fois, quand il faut les ouvrir, le spectateur qui en est chargé est obligé de les prendre une à une (fig. 28).



Fig. 28.

Dispositions. — Sous le couvercle de la boîte à la pièce, on fixe légèrement avec un peu de cire vierge une carte quelconque, supposons l'as de cœur.

On met un autre as de cœur dans une des boîtes à la carte et on le recouvre de la plaque à double fond.

Enfin on ouvre toutes les boîtes de la boîte à sept et on met les fonds d'un côté et les couvercles de l'autre.

Exécution du tour. — Empruntez une pièce de cinquante centimes que vous faites

marquer, puis faites la mettre dans la boîte à la pièce.

En fermant cette boîte, vous la penchez légèrement, de façon à faire glisser la pièce dans la main qui tient le couvercle. De cette main, vous poussez un peu la carte fixée au couvercle. Cette carte se détache et tombe dans la boîte, à la place de la pièce de cinquante centimes qui s'y trouvait.

Posez la boîte sur une table et pressez-en le fond tout en remuant la boîte afin de faire supposer aux assistants que la pièce y est toujours.

Allez ensuite chercher la petite boîte à sept, mais avant de la fermer, introduisez-y vivement et adroitement la pièce que vous avez conservée dans votre main, puis remettez cette boîte à l'un des spectateurs.

Faites ensuite tirer une carte forcée pareille à celle qui est dans la boîte (ici c'est l'as de cœur), faite mettre cet as dans la boîte à la carte qui ne contient rien, fermez-la, retournez-la et placez-la sur une table à l'opposé de celle où a été placée la boîte à la pièce.

Ouvrez la boîte dans laquelle est caché

l'as de cœur, pour montrer au public qu'il n'y a rien dedans, fermez-la et placez-la en la retournant sur une table dressée au milieu de l'endroit où vous opérez.

Annoncez alors que l'as de cœur va aller se placer dans la boîte où est la pièce, mais que, comme c'est fort loin, il s'arrêtera en route dans la boîte du milieu.

Ouvrez la première boîte à la carte qui ne contient plus rien et montrez que l'as de cœur est dans la deuxième boîte. Fermez cette boîte, retournez-la et remettez-la à sa place.

Prenez alors la boîte à la pièce que vous faites sonner pour prouver que la pièce marquée y est toujours, et, sous prétexte de faire de la place à l'as qui va venir, ordonnez à la pièce d'aller dans la petite boîte remise au spectateur.

Ouvrez la boîte, l'as de cœur s'y trouve; montrez qu'il n'est plus dans la seconde boîte; faites ouvrir la boîte à sept et faites constater que la pièce qui se trouve dans la septième boîte est bien celle qui a été marquée.

Au lieu d'une pièce de monnaie, on peut

se servir d'une bague que l'on empruntera à une dame.

LA HOULETTE PERFECTIONNÉE

Je ne mentionnerai le tour de la *houlette*, dont la description se trouve dans tous les ouvrages de magie, que pour donner connaissance des quelques perfectionnements qui y ont été apportés.

Le plus important est la suppression de la houlette de fer-blanc (fig. 29) remplacée très avantageusement par une houlette en verre. Au lieu de préparer, dans le compartiment de fer-blanc, les cartes qui doivent apparaître, on les prépare sur la table en en formant un paquet que l'on met sur son jeu avant de l'introduire dans la houlette, ou bien on les pose sur un jeu dont on fait l'échange sur la servante ou même sur la table.

Si l'on préfère avoir deux houlettes dont l'une contiendra le jeu préparé, on la dispose ainsi sur la servante et on l'échange

contre l'autre après y avoir fait placer le jeu par les spectateurs eux-mêmes.

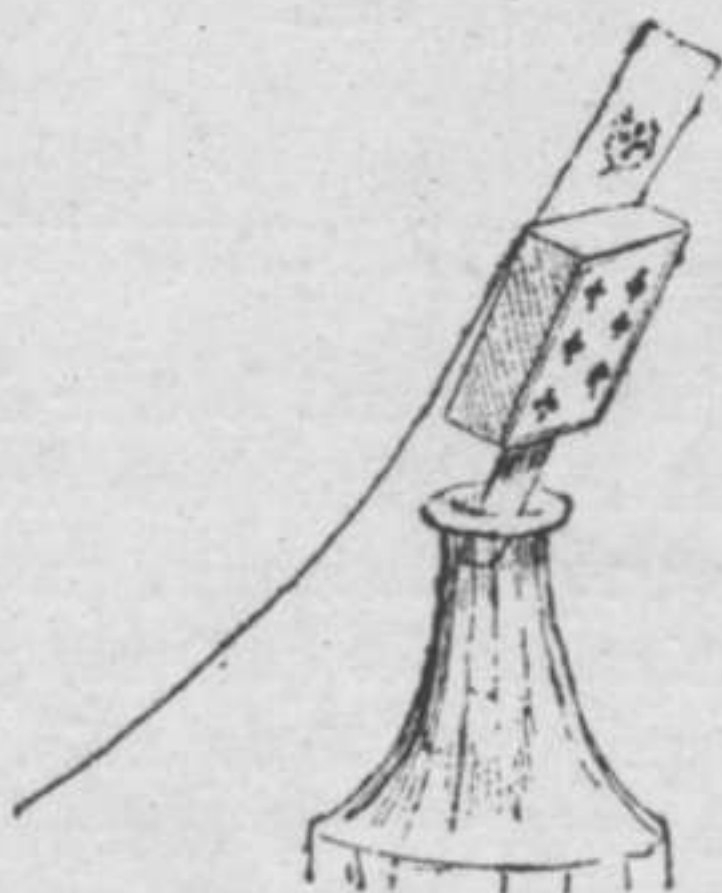


Fig. 29.

On peut compliquer le tour de la houlette en faisant déchirer l'une des cartes choisies en huit morceaux que l'on enferme dans l'*étui à l'oiseau*. On simule d'en retirer sept avec la baguette et de les envoyer dans la houlette. La carte apparaît alors, mais avec un morceau de moins.

On fait ouvrir l'*étui* d'où on tire le dernier morceau, on sort la carte déchirée pour prouver que le morceau s'y adapte parfai-

tement, on remplace la carte dans la houlette, on escamote le morceau que l'on dit lancer vers la carte qui apparaît de nouveau, mais entière. (C'est évidemment une autre carte qui a été préparée d'avance.)

Ou bien encore on laisse la carte à moitié sortie de la houlette avec le morceau en moins, on sort ce dernier de l'étui où il est enfermé, on l'escamote en feignant de l'envoyer se recoller sur la carte, qui se raccommode instantanément sous les yeux des spectateurs.

La carte employée est en effet déchirée dans un coin, mais elle est collée sur une plaque de fer-blanc munie d'un ressort fixé à une charnière sur laquelle est collé le morceau manquant. La charnière étant rabattue sur le dos de la carte ne peut être aperçue du public. Lorsque la carte qui monte dans la houlette est arrivée à une certaine hauteur, le ressort glissant le long de la paroi de verre en dépasse le bord, se détend, et remet ainsi le morceau en place (fig. 30).

On établit quelquefois un quiproquo

assez amusant de la façon suivante : on a fait par exemple tirer le sept de pique, mais sur le sept qui doit apparaître on a eu soin

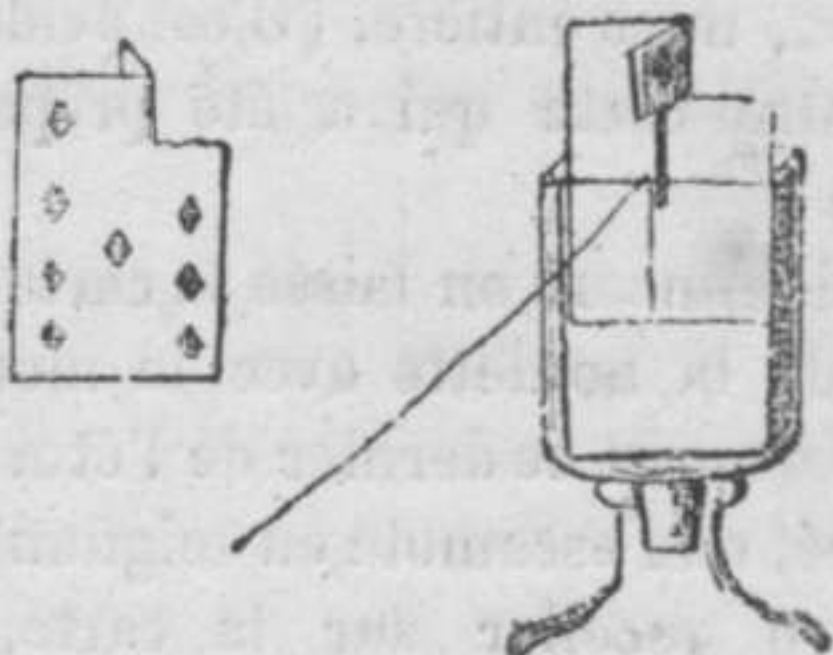


Fig. 30

de coller, avec un peu de cire vierge, un point découpé de pique de façon à représenter un huit.

Après avoir fait nommer la carte tirée et lui avoir ordonné de paraître, on se place de manière à prendre cette carte sans la voir, puis on la montre à la personne en lui disant :

— Voilà bien votre carte.

Si la personne ne réclame pas, il est rare que quelque spectateur ne dise pas tout haut : « C'est un huit ! »

Alors vous vous arrêtez, vous baissez la carte et tout en causant vous donnez

un coup d'ongle sur le point de pique qui s'enlève facilement.

Vous adressant alors au spectateur qui a parlé :

— C'est un huit ? Mais il me semble cependant que monsieur m'avait dit avoir tiré un sept. N'est-il pas vrai, monsieur ? (On vous répond : Oui.)

— Eh bien alors ! Pourquoi me dit-on que c'est un huit que vous avez pris ?... — Plaît-il ?... — C'est un huit qui est sorti !... — C'est impossible... — Voyons ! Précisons, car je tiens essentiellement à prouver que mes expériences sont toujours réussies... Vous affirmez, monsieur, que c'est bien un sept de pique que vous avez pris... (Naturellement on vous répond : Oui, vous retournez alors la carte qui, débarrassée du point collé, est redevenue un sept...) C'est bien un sept qui est sorti... c'était un piège qu'on me tendait... etc.

L'effet ci-dessus peut encore être obtenu au moyen d'une carte mécanique fabriquée spécialement.

Le huitième point peut être déplacé au moyen d'un petit levier qui le fait manœu-

vrer d'un côté ou de l'autre, suivant que la carte doit être un sept ou un huit. Lorsque le point ne doit pas être visible, il vient se superposer sur l'un des points du bas avec lequel il se confond.

Les fils qui servent à diriger ce point mobile sont des crins blancs d'une finesse extrême qui sont invisibles sur la carte même à une faible distance (fig. 31).

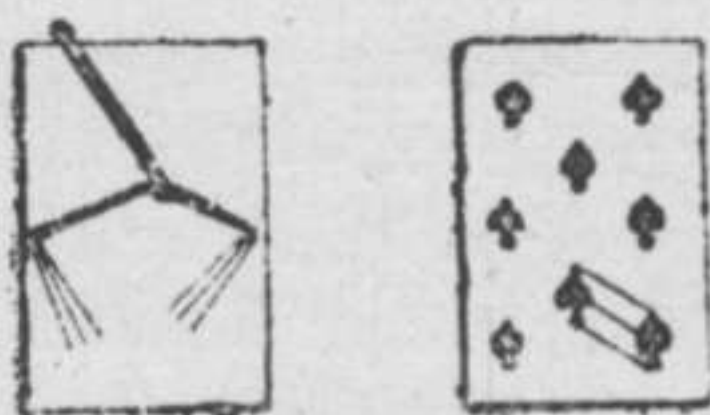


Fig. 31

Une carte mécanique ainsi construite est un véritable ouvrage de patience.

Pour ce tour de la houlette, on a encore imaginé de faire un bouquet de fleurs artificielles dans le milieu duquel se trouve une petite boîte destinée à contenir le jeu de cartes. En ce cas, le fil est inutile pour les faire monter; la queue du bouquet est mécanisée et un léger mouvement des doigts suffit pour mettre en mouvement

une petite plaque de métal qui pousse les cartes tirées qu'il faut avoir soin d'amener sur le dessus du jeu au moyen d'un saut de coupe.

Ce même bouquet a été lui-même perfectionné et on est arrivé à confectionner une houlette en verre qui se place sur la baguette de l'opérateur. Cette baguette est organisée comme la tige du bouquet dont j'ai parlé.

L'avantage de ces deux derniers perfectionnements, c'est qu'on n'est pas obligé de *forcer* les cartes qui doivent sortir de la houlette.

On fait circuler un jeu dans la société, les spectateurs choisissent les cartes qui leur conviennent et vous rendent le jeu, vous faites alors remettre les cartes choisies dans le milieu et, au moyen d'un *saut de coupe*, vous les amenez sur le dessus, vous les *enlevez*, vous donnez le reste du jeu à battre; quand on vous le rend, vous *posez* les cartes empalmées sur le jeu que vous mettez dans la houlette placée sur la baguette, ou dans le bouquet, et vous faites fonctionner le ressort.

On peut aussi, pour le tour ordinaire de la houlette posée sur la carafe, supprimer le servant qui tire le fil en attachant ce dernier à un mouvement d'horlogerie placé sur la servante et qu'on fait fonctionner au moment voulu.

Enfin, et c'est là le plus simple et le meilleur perfectionnement qu'on ait pu inventer, certains prestidigitateurs très habiles suppriment tout appareil qui peut laisser soupçonner une préparation quelconque. En ce cas, voici comment il faut s'y prendre :

Attachez à l'une des boutonnières de votre gilet un fil de soie noire très mince, voire même un cheveu et fixez à l'extrémité libre une petite boulette de cire.

Faites tirer les cartes au hasard, amenez-les sur le jeu, et collez sur la dernière et dans le bas la boulette de cire qui tient au fil ; placez le jeu dans un verre à boire ordinaire et posez le tout sur une table ; en vous éloignant ou en appuyant sur le fil avec la baguette que vous devez avoir à la main, la carte ainsi tirée monte dans le verre et en sort (fig. 32). Vous la prenez pour

la montrer, ce qui vous permet de détacher la boulette de cire que vous placez alors sur la carte qui doit sortir ensuite.

Vous pouvez, si bon vous semble, garder le verre à la main et, avançant cette main devant les spectateurs, le fil se tend et la carte monte (fig. 33).

J'ai vu un prestidigitateur hongrois,

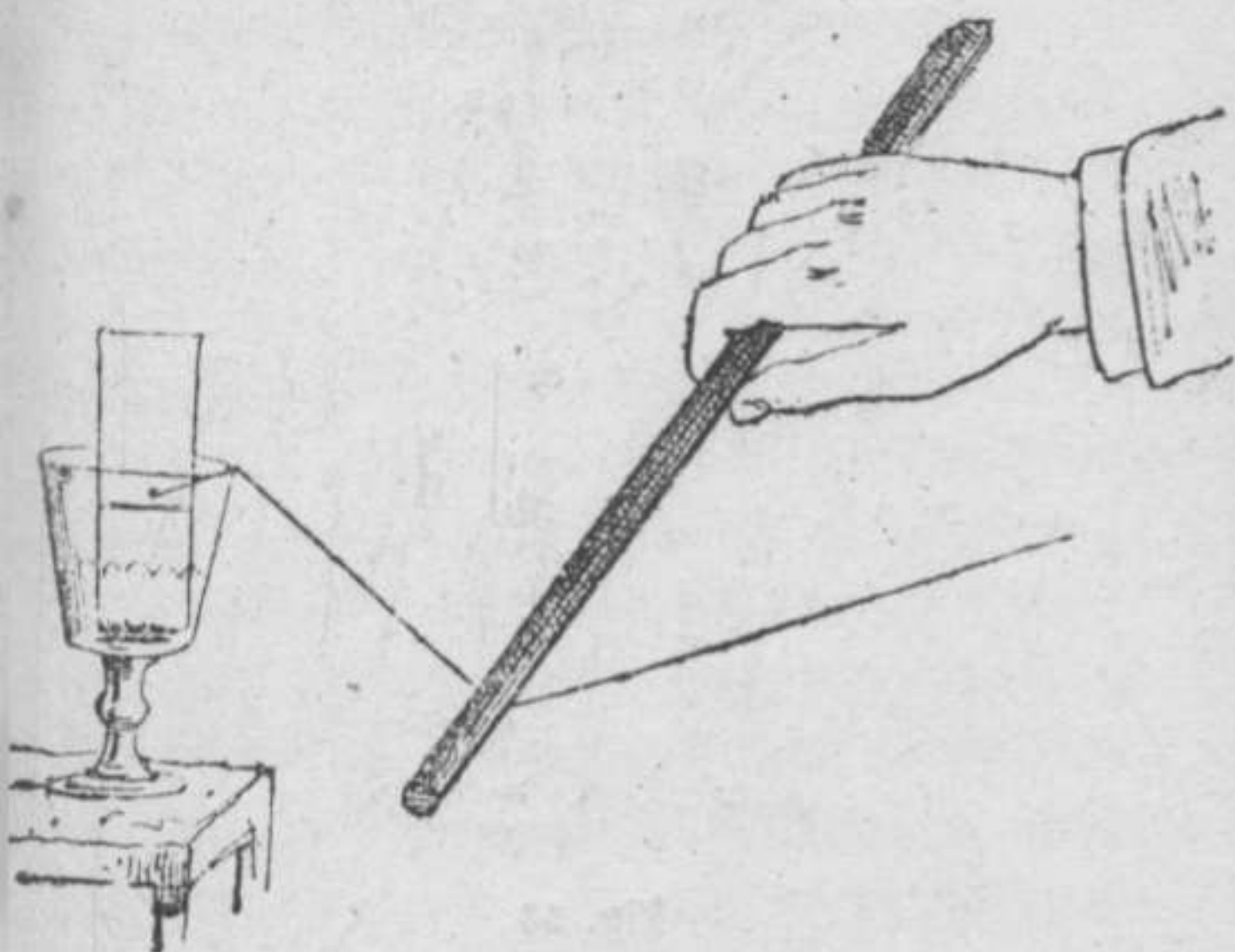


Fig. 32

M. Velle, d'une adresse remarquable, qui n'hésitait pas à donner le verre à tenir à une personne lorsqu'il voulait faire sortir la dernière carte.

Il remettait le verre contenant le jeu entre les mains d'un spectateur du premier rang et s'éloignait un peu. De cette façon



Fig. 33

le cheveu ou le fil ne pouvait être aperçu des assistants ni même de celui qui tenait le verre, attendu que tout le monde a les yeux fixés sur le jeu de cartes.

Alors il ordonnait à la carte de sortir

lentement, puis plus vite, puis enfin de sauter hors du verre.

Pour faire ainsi sortir la carte, il appuyait sur le cheveu avec la baguette qu'il tenait à la main, appuyant d'abord doucement, puis il donnait un mouvement brusque destiné non seulement à faire tomber la carte hors du verre, mais encore à détacher le cheveu qui y était collé.

Le mouvement de la baguette n'a rien d'insolite, il semble aux spectateurs que ce soit elle qui commande à la carte (et en effet c'est elle).

LE DEVIN SANS LE SAVOIR

Faire tirer une carte à une personne et la faire deviner par un spectateur qu'on vous désignera.

Faites prendre une carte forcée (le roi de cœur, par exemple), faites remettre cette carte dans le jeu, faites sauter la coupe pour l'amener sur le jeu, enlevez la carte et déposez-la dans un endroit où le servant puisse la prendre pour la mettre dans la *boîte à la carte*. (Voir fig. 25.)

Donnez le jeu à battre, puis faites-le tenir par une des personnes de la société.

Faites-vous désigner un des assistants à qui vous demanderez quelle est la carte qui a été prise par la première personne.

Évidemment il vous répondra qu'il n'en sait rien.

Récriez-vous alors sur sa modestie et faites-vous autoriser à lui adresser quelques questions qui prouvent qu'il connaît cette carte.

Voici dans quel sens il faut diriger ces questions pour arriver à faire nommer la carte qui a été prise. Nous avons supposé que c'était le roi de cœur :

— Dans un jeu de trente-deux cartes, il y a seize rouges et seize noires... Lesquelles prenez-vous ?

— Les noires. (Les réponses sont supposées aussi, mais nous verrons plus loin qu'elles n'ont aucune influence sur le résultat final.)

— Bien. Vous *prenez* les noires et vous me *laissez* les rouges. Parmi ces rouges, il y a les carreaux et les cœurs; lesquels *prenez-vous* ?

— Les cœurs.

— Vous *laissez* les carreaux et vous *prenez* les cœurs. J'en conclus que la carte choisie doit être du cœur.

« Maintenant, dans une série de cœurs, nous avons l'as, le roi, la dame et le valet, que je nommerai les cartes hautes, puis le sept, le huit, le neuf et le dix ou cartes basses... Lesquelles *prenez-vous* ?

— Les hautes.

— Vous *laissez* les bases et vous *prenez* les hautes. Dans ces cartes, nous avons l'as et le roi que j'appellerai les fortes, et le valet et la dame que j'appellerai les faibles. Lesquelles *prenez-vous* ?

— Les faibles.

— Vous *prenez* les faibles et vous *laissez* les fortes, c'est-à-dire l'as et le roi. Lequel *prenez-vous* des deux ?

— L'as.

— Vous *prenez* l'as et vous me *laissez* le roi. C'est donc un roi qui a été tiré et comme nous avons vu tout à l'heure que le point de cette carte était le cœur, j'en conclus que c'est le *roi de cœur* qui a été pris dans le jeu.

Tout le talent consiste à jouer avec les deux mots *prenez* et *laissez* qu'il faut mettre selon le besoin, au commencement ou à la fin de la phrase et s'arranger pour nommer toujours au bout la série de cartes dans laquelle se trouve celle qu'on doit faire deviner.

Pour bien comprendre cette manière d'opérer, je reprends le même exemple en changeant le choix de la personne questionnée :

— Rouges ou noires ? — Rouges. — Vous laissez les noires et vous *prenez* les rouges.

— Carreau ou cœur ? — Carreau. — Vous prenez le carreau et vous me *laissez* le cœur. C'est donc du cœur.

— Hautes ou basses ? — Basses. — Vous prenez les basses et vous *laissez* les hautes.

— Fortes ou faibles ? — Fortes. — Vous laissez les faibles et vous *prenez* les fortes.

— As ou roi ? — Roi. — Vous laissez l'as et vous *prenez* le roi, d'où je conclus que la carte tirée est le roi de cœur.

Continuez alors le tour en montrant la

petite boîte à la carte que vous retournez en la posant et dites :

— Je pose ici cette boîte, je prends avec ma baguette le roi de cœur qui est dans le jeu entre les mains de monsieur et je l'envoie dans la boîte. Feuillotez le jeu pour vous assurer que le roi n'y est plus, attendu que le voici dans la boîte.

On aurait pu rendre le tour plus surprenant encore en faisant marquer la carte.

Si l'on n'a pas de servant, on peut d'avance mettre dans la boîte une carte semblable à celle que l'on doit faire tirer.

Ce tour sert pour ainsi dire d'introduction à celui des *cartes élastiques* décrit ci-après, et qui peut être amené ainsi :

— Vous vous étonnez sans doute qu'il m'ait été possible de prendre la carte au bout de ma baguette sans que vous puissiez la voir, mais la chose est bien simple. Sous l'influence de ma baguette, elle se réduit à une dimension microscopique et je vais vous montrer toutes les phases de cette réduction sur un jeu entier.

On exécute alors le tour suivant :

LES CARTES ÉLASTIQUES.

Changer les dimensions des cartes d'un jeu en le pressant entre les mains.

Le jeu employé pour ce tour est formé d'une carte ordinaire qui peut se plier en deux, et sur le dos de laquelle est attaché un jeu plus petit d'environ moitié. Sur le dos de ce dernier sont collées d'autres cartes encore plus petites. Enfin il faut avoir un dernier jeu excessivement petit, d'un centimètre de long¹.

Posez le jeu dans votre main gauche, la grande carte en dessus, la tranche tournée du côté du public et près du pouce, ce qui laisse supposer que le jeu est entier (fig. 34).

Dans le vide laissé par la carte, logez le plus petit de vos jeux, que vous maintiendrez dans le creux de la main.

¹ On trouve ces jeux tout préparés chez les marchands d'appareils d'escamotage.

Sur la grande carte, posez deux ou trois cartes ordinaires que vous distribuerez ou lancerez l'une après l'autre dans le public.



Fig. 34.

pour les faire visiter, mais vous aurez soin de les laisser entre les mains des spectateurs, puis commencez ainsi :

— Il arrive fréquemment que je prends, avec ma baguette, une carte dans un jeu, et cette carte, bien que se trouvant en réalité sur mon bâton, ne peut être aperçue des spectateurs.

« La cause en est bien ordinaire. Sous l'influence magnétique de ma baguette, la carte subit immédiatement une réduction telle qu'elle devient de la grosseur d'un grain de poussière.

« Mon intention est de vous faire assister à toutes les phases de la transformation qu'elle subit, et cela sur un jeu tout entier.

« Assurez-vous d'abord, je vous prie, que les cartes n'ont subi aucune préparation. (On donne les deux ou trois cartes du dessus à examiner.)

« Je vais opérer la première transformation en serrant vigoureusement le jeu entre mes deux mains. »

Approchez la main droite de la main gauche et par ce mouvement relevez le côté pliant de la carte, et étalez alors le premier petit jeu en disant :

— Vous pouvez juger de l'effet produit, car voici le jeu moitié plus petit.

« Je recommence à le serrer pour le diminuer encore de moitié... »

Retournez le jeu en le mettant dans la main gauche. Simulez toujours de le serrer entre vos deux mains, puis, au bout d'un instant, étalez le deuxième petit jeu en ayant soin de cacher le bas des cartes avec les doigts de la main gauche.

— Cette fois comme la précédente, j'ai très bien réussi...

« Pour la troisième transformation, j'aurai sans doute un peu plus de peine,

mais en accentuant légèrement la pression j'en viendrai à bout... »

Refermez encore une fois le jeu dans vos deux mains, mais avec la droite emparez-vous du plus petit que vous avez jusqu'ici gardé à l'empalmage sous les autres jeux ; sortez-le avec la main droite, et élevez-le en l'air en le suivant des yeux.

Laissez sans affectation retomber la main gauche qui a gardé le jeu préparé et débarrassez-vous-en sur la servante ou dans une pochette.

— Voici cette fois des cartes microscopiques. Le résultat est encourageant. Je mets maintenant ce petit jeu dans la main gauche (vous le gardez dans la droite) et,



Fig. 35.

sous le simple effort de mes doigts, je vais le réduire en poudre si fine que je vais être obligé de la recueillir dans ce petit plateau (fig. 35).

Allez chercher un plateau, et en même temps posez le dernier petit jeu sur la servante.

— Je vais prier madame de le garder quelques instants. Surtout, je vous en prie, ne soufflez pas dessus, tout s'envolerait et je ne pourrais plus reconstituer mon jeu.

« Vous venez de voir exécuter en quelques minutes ce qui se produit en une seconde au bout de ma baguette.

« Pour rendre à mon jeu sa forme primitive, une seconde suffira, à condition que la poussière de ces cartes soit mise à l'abri de la lumière, chose facile à obtenir



Fig. 36

en l'enfermant dans cette boîte (*boîte aux disparitions* dans le double fond de laquelle vous avez mis d'avance un jeu entier). Je la ferme et l'ouvre aussitôt. La transformation a lieu instantanément » (fig. 36).

Sortez le jeu de la boîte et continuez votre expérience (bien que cependant ce tour puisse, à la rigueur, se terminer ainsi).

— Si au lieu de diminuer le jeu jusqu'à le rendre invisible, j'avais voulu l'agrandir, voici comment je m'y serais pris.

Etalez d'abord le jeu en éventail dans votre main gauche, mais sans le développer beaucoup; ceci afin de montrer qu'il est de grandeur ordinaire; fermez-le et tirez-le dans tous les sens, puis ouvrez-le de nouveau en donnant un peu plus de développement à l'éventail et en faisant sortir un peu plus les cartes.

Fermez le jeu une seconde fois et tirez-le encore dans la longueur et la largeur comme pour l'agrandir, refermez encore l'éventail; mais, cette fois, donnez-lui le plus grand développement possible en l'étalant et faisant presque entièrement sortir les cartes (fig. 37).

Les spectateurs, qui ont vu précédemment les cartes diminuer réellement, deviennent le jouet d'une illusion, et sont intimement convaincus que le jeu grandit; refermez le jeu encore une fois et serrez-le

entre vos mains, afin, dites-vous, de le ramener à ses dimensions ordinaires.

Pour que ce tour produise une illusion aussi complète que possible, il faut avoir



Fig. 37.

soin de faire avant un ou deux tours de cartes, et, en les terminant, de poser les jeux qui ont servi à leur exécution sur la table, près de celui qui est préparé, de sorte que quand vous le prenez, on suppose que vous employez un de ceux qui viennent de vous servir quelques minutes avant.



TABLE DES MATIÈRES

Notions préliminaires.	5
La pièce voyageuse	12
Un trésor dans une carte	45
L'écu magique.	19
Les pièces impalpables.	22
Les deux écus	30
La pièce soluble	36
Un tour de passe-passe	42
La pluie d'argent.	45
Une opération financière.	55
Les écus voyageurs.	63
Sympathie magnétique.	74
Une carte ambitieuse.	73
Les boîtes à la carte.	76

Voyage d'une carte et d'une pièce de monnaie	78
La houlette perfectionnée.....	83
Le devin sans le savoir.. ..	93
Les cartes élastiques.....	97







DELARUE, LIBRAIRE-ÉDITEUR, A PARIS

Collection à 2 fr. le volume, 2 fr. 30 franco

Manuel du Jardinier , par Lucas.	1 vol. in-12.
Traité d'Équitation , d'après La Guérinière.	1 vol. in-12.
Manuel du Chasseur , par Duchène.	1 vol. in-12.
Formulaire d'actes , par Prudhomme.	1 vol. in-12.
Secrétaire général , par Prudhomme. Couverture chromo.	1 vol. in-12.
Comptes faits de Barème , par Prudhomme.	1 vol. in-12.
Recueil de Tours de physique amusante	1 vol. in-12.
L'Oracle des Dames (très complet).	1 vol. in-12.
L'Art de tirer les cartes	1 vol. in-12.
Recueil de Jeux innocents	1 vol. in-12.
Le Langage des Fleurs (bouquets coloriés).	1 vol. in-12.
La Clef des Songes	1 vol. in-12.
La pêche à la ligne , par de la Blanchère.	1 vol. in-12.
Recueil complet de Tours de cartes	1 vol. in-12.
Traité de natation ou l'Art de nager en rivière et en mer	1 vol. in-12.
Nombreuses planches.	1 vol. in-12.
Mille et un secrets de toilette	1 vol. in-12.
Traité de l'art des armes , par Bonnet.	1 vol. in-12.
Le Secrétaire des Enfants , par Fiot.	1 vol. in-12.
Basse-cour, pigeons, lapins , par de la Blanchère.	1 vol. in-12.
Chansons, Romances et Chansonnettes	4 vol. in-12.
Manuel du Vétérinaire	1 vol. in-12.
Manuel de la politesse et du savoir-vivre	4 vol. in-12.
Manuel du Bouvier	1 vol. in-12.
Tenue des livres en partie simple et en partie double; code du commerce, sociétés, comptes d'intérêt , par Prudhomme.	4 vol. in-12.
Traité de gymnastique , 100 grav.	1 vol. in-12.
Petits jeux de salons et patiences	1 vol. in-12.
Dictionnaire des calembours	1 vol. in-12.
Le pâtissier français (glaces, sorbets, etc.)	1 vol. in-12.
Manuel du droit commercial , par Delanoue.	1 vol. in-12.
Manuel du capitaliste et de l'escompte	1 vol. in-12.
Guide manuel de la tenue des livres , par Leneveux.	1 vol. in-12.
La Cuisinière des restes , par Virginie Etienne.	4 vol. in-12.
Traité de la Danse , Danses françaises, anciennes et modernes, cotillon et ses figures.	1 vol. in-12.
La Bonne aventure dans la nuit	1 vol. in-12.
Traité de Phrénologie , d'après Lavater, Gall, etc.	1 vol. in-12.
Manuel du Dessin , nombreuses vignettes.	4 vol. in-12.

Pour recevoir les ouvrages ci-dessus, envoyer le montant en un mandat-posté à M. Delarue, éditeur, 23, rue de Seine.

EVREUX, IMPRIMERIE DE CH. HÉRISSEY

